GAME-X na INTERNET:
http://www.game-x.com.br

ESPECIAL GAME-X

TRAMA

DarkStalkers: The Night Warriors

Night Warriors: DarkStalker's Revenge

DarkStalkers 3: Jedah's Damination

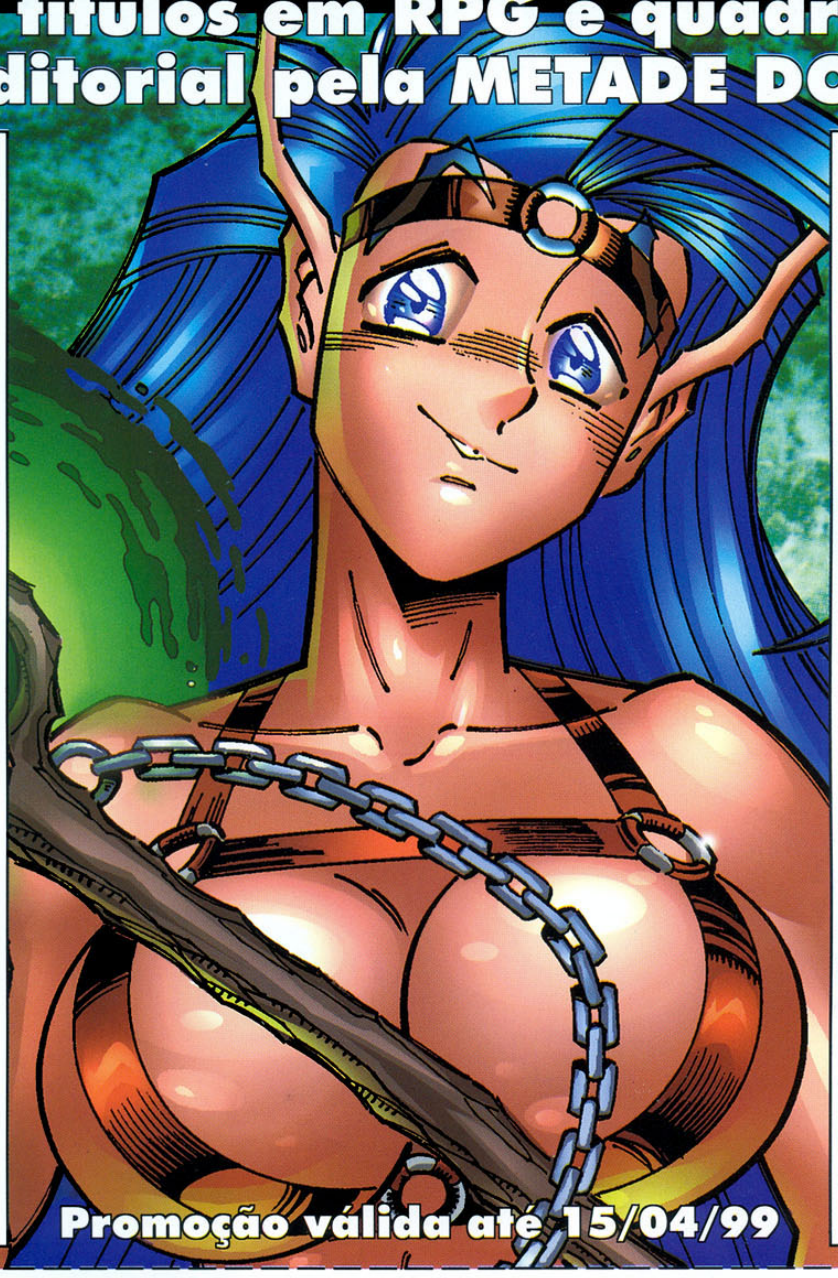
- Curiosidades
- Segredos
- Dicas
- Golpes

BÔNUS!
Super Puzzle Fighter 2 Turbo
Pocket Fighter
Marvel Super Heroes
Marvel vs. Capcom

ESPECIAL GAME-X • ANO 3 • Nº 17 • R$ 3,00
7 897780 505275

UAU!!!

Todos os títulos em RPG e quadrinhos da Trama Editorial pela METADE DO PREÇO!



RPG

DRAGÃO BRASIL
A maior, melhor e única revista mensal brasileira de RPG e card games.
Nº 1 a 46: 2 Reais cada!

DRAGÃO ESPECIAL CARDS
Dicas e estratégias para jogadores de card games. Jogos importados, regulamentos para torneios e catálogos de cartas. **Nº 2, 4 e 5: 2 Reais cada!**

SÓ AVENTURAS
Aventuras-solo, dicas, personagens, contos e quadrinhos sobre RPG.
Nº 1 a 8: 1,50 Reais cada!

SÓ AVENTURAS • 2ª Fase
Um jogo de RPG completo em cada revista: U.F.O.Team e Katabrok, o Bárbaro. Compatível com Arkanun e Invasão.
Nº 9 e 10: 1,50 Reais cada!

RPG TREVAS
Jogo completo de RPG. Horror moderno com anjos e demônios. Compatível com Arkanun e Invasão. **2,00 Reais!**

RPG INVASÃO
Jogo completo de RPG. Intriga, horror e ameaça alienígena. Compatível com Arkanun e Trevas. **6,00 Reais!**

DEFENSORES DE TÓQUIO
Raridade! O jogo original que deu origem ao atual 3D&T. **1,50 Reais!**

AD&T
Advanced Defensores de Tóquio, a segunda edição. **1,50 Reais!**

STREET FIGHTER ZERO • 3D&T
O primeiro título com o já consagrado sistema 3D&T, Defensores de Tóquio 3ª Edição. **1,50 Reais!**

MORTAL KOMBAT • 3D&T
O primeiro RPG oficial de MK, compatível com 3D&T. **1,50 Reais!**

QUADRINHOS

GODLESS
Uma saga épica de anjos e demônios aliados contra um inimigo comum. Arte de Alex Sunder e Alexandre Jubran.
Nº 1 a 4: 1,50 Reais cada!
Coleção Encadernada: 6 Reais!

U.F.O.TEAM
Capitão Ninja no comando de um supergrupo contra ameaças do espaço. Roteiro de Marcelo Cassaro, arte de Joe Prado.
Nº 1 a 4: 1,50 Reais cada!
Coleção Encadernada: 6 Reais!

CAPITÃO NINJA
A primeira mini-série totalmente pintada produzida no Brasil! Roteiro de Marcelo Cassaro, arte chocante de Caribé.
Nº 1 a 3: 1,50 Reais cada!
Coleção Encadernada: 4,50 Reais!

BLUE FIGHTER
Massacre de monstros! Mangá total! Roteiro de Alexandre Nagado, arte de Arthur Garcia.
Nº 1 a 3: 1,50 Reais cada!
Coleção Encadernada: 4,50 Reais!

LUA DOS DRAGÕES
A maior e mais dramática saga dos quadrinhos nacionais. Roteiro de Marcelo Cassaro, arte fenomenal de André Vazzios. **Nº 1 a 5: 1,50 Reais cada!**

DRAGONESA
Uma história sombria de horror urbano com um final surpreendente. Roteiro de Marcelo Cassaro, arte do polêmico Evandro Gregorio. **1,50 Reais!**

PREDAKONN
Uma nova aventura na saga de ficção científica dos metalianos. Roteiro e arte de Marcelo Cassaro. **1,50 Reais!**

KILLBITE
A primeira grande aventura de Killbite, a vampira adolescente do U.F.O.Team. Roteiro de Marcelo Cassaro, arte de Dino Gomes. **Nº 1: 1,50 Reais!**

Promoção válida até 15/04/99

Preencha este cupom (ou tire uma xerox) e envie com um cheque nominal à Trama Editorial Ltda. Caixa Postal 19113 - CEP 04505-970 - SP/SP. Se preferir usar seu cartão de crédito, ligue para PABX (011) 829-0591 ou 829-6264. Você pode ainda comprar um vale postal em qualquer agência dos Correios. Você receberá suas revistas em casa, sem despesas de correio.

Anote os títulos e números das revistas que deseja receber:

.....

.....

.....

..... Valor total do pedido: R$ .....

Assinale sua forma de pagamento:

☐ Cartão de crédito
☐ Cheque nominal a Trama Editorial Ltda

Nome do cartão: .....
Nome do titular: .....
Nº do cartão: .....
Validade: ...../.....

Nome: .....
Endereço: .....
Bairro: ..... Tel.: ..... CEP: .....
Cidade: ..... Estado: .....
Data de nasc.: ...../...../..... Profissão: .....

DIRETOR
Ruy Pereira

TRAMA

REDAÇÃO
Editor Executivo
Darius Roos

Direção de Arte
Dawis Roos

Ilustração de Capa
Sammy Hart

Ilustração
Eduardo Mendes

Produção Gráfica
Roberto Avelino

Assitente de Produção
Iris Viana
Mauricélio F. Paiva

Pilotos e Textos
Áthila Rebêlo Roos
Vinícius Rolla Marques

Scanner
Edilson Gedo Cavalheiro
Wagner Fernandes Nunes

Agradecimentos
Cláudio Costa Macedo *(NC Games)*
Eduardo Trivela *(Nintendo)*
Mitikazu K. Lisboa *(Sports Arcade)*
Rosa Arrais *(Brasoft Games)*

ASSINATURAS E NÚMEROS ATRASADOS
Tel.: (011) 822 1333

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Diretor
Ruy Pereira

Coordenadora
Viviane Assis de Souza

GAMEX *(ISSN 1413-6023)* é uma publicação mensal da Trama Editorial Ltda.

Administração, Assinaturas, Publicidade e Redação:
R. Comendador Miguel Calfat, 421
CEP: 04508-010 - São Paulo - SP
Tel.: (011) 829 0591
Fax.: (011) 829 6264

Revista GAME-X na Internet
Homepage: **www.game-x.com.br**
Email: **game-x@game-x.com.br**

ATENÇÃO
Todo conteúdo desta revista, incluindo os artigos, fotos, desenhos e imagens são de direitos exclusivos da Revista GAMEX e Trama Editorial Ltda. Qualquer forma de reprodução parcial ou integra, cópia, plágio, uso ou divulgação NÃO autorizada é proibida. NAO é permitida a utilização de qualquer arquivo em publicações, manifestações públicas ou formais de todo e qualquer conteúdo desta revista. Qualquer aprovação só é válida quando acompanhada de documentos registrados e reconhecidos legalmente, trazendo a concordância da redação da Revista GAMEX e direção da Trama Editorial Ltda.
Os endereços de Homepages divulgados são de direitos dos seus respectivos licenciadores. A Revista GAMEX e a Trama Editorial Ltda. Não se responsabilizam pelas informações ou arquivos contidos nas Homepages de terceiros.

Impressão e Acabamento: Prol -

Distribuição Exclusiva para todos o Brasil
DINAP *(Distribuição Nacional de Publicações)*

Index

Curiosidades	2
Versoes do jogo	2
Curiosidades sobre os jogos	4
Vem ai mais DarkStalkers	5
DarkStalkers 3: Jedahís Damnation (Arcade)	6
DarkStalkers 3: Jedahís Damnation (Saturn)	6
Tabela de Confrontos	6
DarkStalkers 3: Jedahís Damnation EX Edition (PSX)	7
DarkStalkers: The Night Warriors	8
Marvel Super Heroes (Arcade)	8
Marvel vs/ Capcom: Clash of Super Heroes (Arcade)	8
Night Warriors: DarkStalkerís Revenge (Arcade)	10
Night Warriors: DarkStalkerís Revenge (Saturn)	10
Pocket Fighter Mini Mix (PSX)	11
Pocket Fighter Mini Mix (Saturn)	11
Super Gem Fighter Mini Mix (Arcade)	12
Super Puzzle Fighter 2 Turbo (Arcade)	12
Super Puzzle Fighter 2 Turbo (PSX)	13
Super Puzzle Fighter 2 Turbo (Saturn)	15
DarkStalkers: The Night Warriors (Arcade/PSX)	18
Night Warriors: DarkStalkers Revenge (Arcade/Saturn)	22
DarkStalkers 3: Jedahís Domnation (Arcade/Saturn/PSX)	26

BÔNUS!
Super Puzzle Fighter 2 Turbo
Pocket Fighter
Marvel Super Heroes
Marvel vs. Capcom

Especial

Curiosidades

Todos os jogos da Capcom são recheados de segredos e curiosidades para enriquecer seus enredos e testar a habilidade até dos jogadores mais habilidosos. Confira agora uma tonelada de mutretas sobre a série Darkstalkers.

EUA vs. Japão

Não é de hoje que um mesmo jogo recebe nomes diferentes quando é lançado em outro país... e a série Darkstalkers mantém a tradição trazendo mudanças nos nomes dos jogos e até dos personagens. Confira:

• Personagens

Estados Unidos	*Japão*
Anakaris	Anakaris
Baby Bonnie Hood	Bulleta
Bishamon	Bishamon
Dark John Talbain	Dark Gallon
Demitri Maximoff	Demitri Maximoff
Donovan Baine	Donovan Baine
Felicia	Felicia
Hsien-Ko	Lei-Lei
Huitzil	Phobos
Jedah	Jedah
John Talbain	Gallon
Lilith Aenslaed	Lilith Aenslaed
Lord Rapter	Zabel Zarock
Puppet	Marionette
Morrigan Aenslaed	Morrigan Aenslaed
Oboro Bishamon	Oboro Bishamon
Pyron	Pyron
Q-Bee	Q-Bee
Rykuo	Aulbath
Sasquatch	Sasquatch
Shadow	Shadow
Victor Von Gerdenheim	Victor Von Gerdenheim

Curiosidades sobre os personagens:

• Amanda Baine (Anita Baine): É irmã de Donovan Baine e acompanha seu maninho em todas as lutas. Ela nunca lutou em nenhum dos jogos da série Darkstalkers, mas tem final próprio na versão Darkstalkers III: Jedah's Damnation (Vampire Savior: The Lord of Vampire). Além disso, Amanda Baine (Anita Baine) é personagem secreta de Marvel Super Heroes (PlayStation, Saturn).

- Jogos Presentes: Night Warriors: Darkstalkers' Revenge, Darkstalkers III: Jedah's Damnation (Vampire Savior: The Lord of Vampire), Super

• Jogos

Estados Unidos	*Japão*	*Plataforma*
Darkstalkers: The Night Warriors	Vampire: The Night Warriors	Arcade, PlayStation
Night Warriors: Darkstalkers' Revenge	Vampire Hunter: Darkstalkers' Revenge	Arcade, Saturn
Darkstalkers III: Jedah's Damnation	Vampire Savior	Arcade
Darkstalkers III: Jedah's Damnation	Vampire Savior EX Edition	PlayStation
Darkstalkers III: Jedah's Damnation	Vampire Savior The Lord of Vampire	Saturn
- - - Não Existe - - -	Vampire Savior 2: The Lord of Vampire	Arcade
- - - Não Existe - - -	Vampire Hunter 2	Arcade

DarkStalkers

Gem Fighter Mini Mix (Pocket Fighter Mini Mix), Marvel Super Heroes: War of Gems.

• Lord Raptor: Nos Estados Unidos, o roqueiro da morte chegou nas versões Darkstalkers: The Night Warriors (Vampire: The Night Warriors) e Night Warriors: Darkstalker's Revenge (Vampire Hunter: Darkstalkers's Revenge) com o nome de Lord Raptor e, na versão Darkstalker's 3: Jedah's Damnation (Vampire Savior: The Lord of Vampire) mudou o nome para Lord Rapter. Pois é, mas não bastasse tanta confusão, no final da personagem Baby Bonnie Hood (Bulleta), o guitarrista é chamado pelo velho nome, Lord Raptor... que bagunça, heim?

- Jogos Presentes: Night Warriors: Darkstalkers' Revenge, Darkstalkers III: Jedah's Damnation (Vampire Savior: The Lord of Vampire), Super Gem Fighter Mini Mix (Pocket Fighter Mini Mix), Marvel Super Heroes: War of Gems.

• Morrigan Aenslaed: É a personagem da série Darkstalkers que mais fez aparições em outros jogos da Capcom. São eles: Super Gem Fighter Mini Mix (Pocket Fighter Mini Mix), Super Puzzle Fighter II Turbo, Marvel vs. Capcom: Clash of Super Heroes.

• Lilith Aenslaed: Fez aparições apenas em um outro jogo da Capcom, Marvel vs. Capcom: Clash of Super Heroes. E sua participação foi como personagem secreta.

• Hsien-Ko (Lei-Lei): Fez aparições em outros jogos da Capcom. São eles: Super Gem Fighter Mini Mix (Pocket Fighter Mini Mix), Super Puzzle Fighter II Turbo.

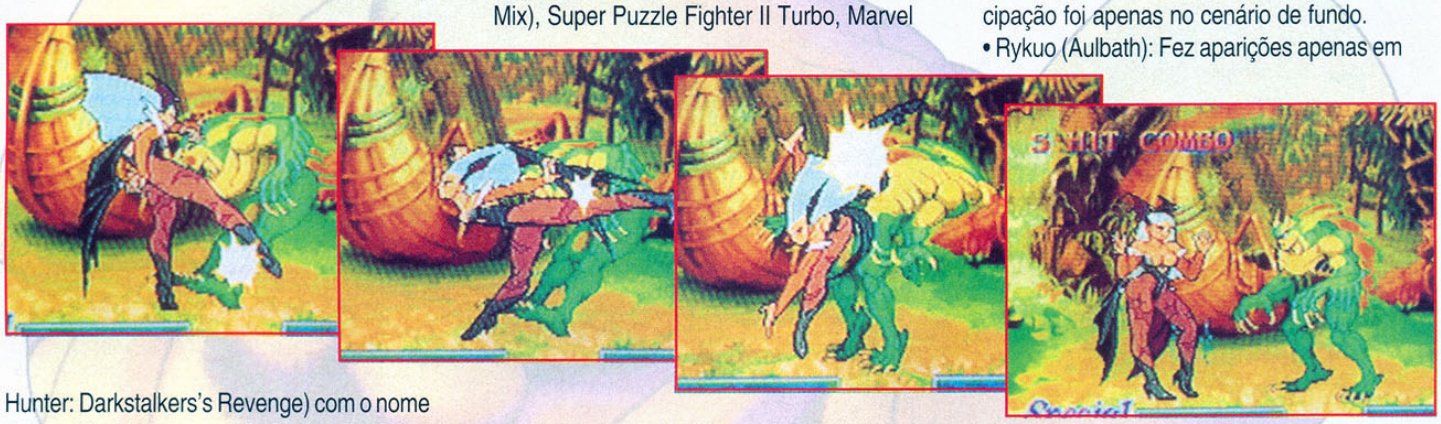
• Felicia: Fez aparições em outros jogos da Capcom. São eles: Super Gem Fighter Mini Mix (Pocket Fighter Mini Mix), Super Puzzle Fighter II Turbo.

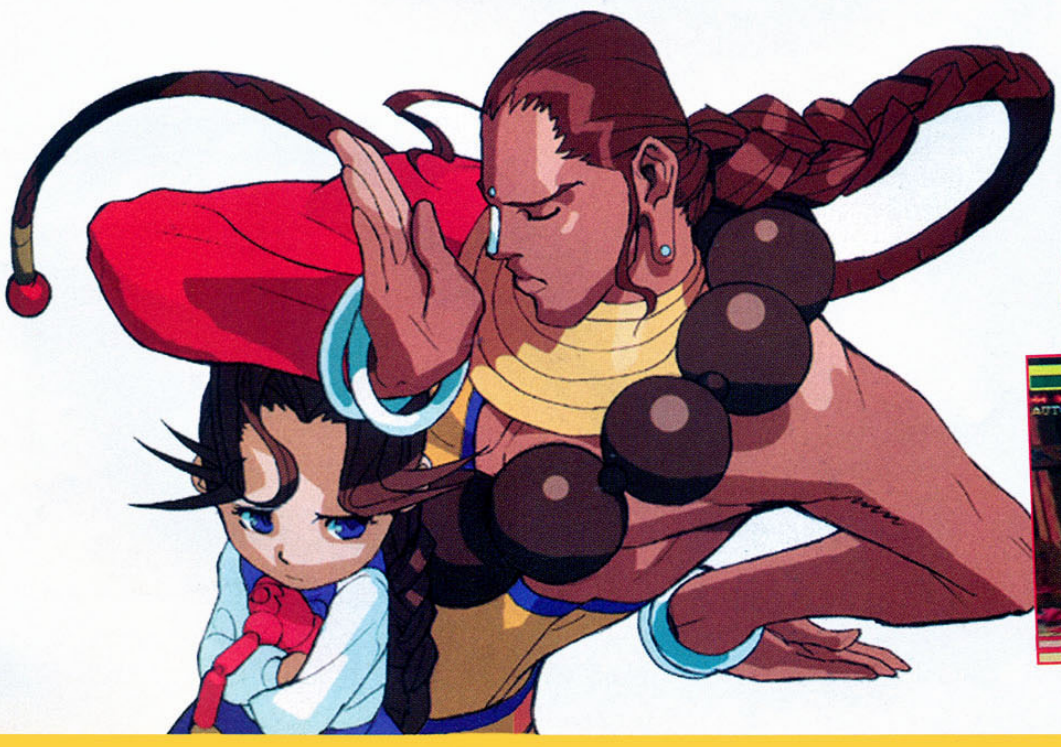
• Demitri Maximoff: Fez aparições apenas em um outro jogo da Capcom, Super Gem Fighter Mini Mix (Pocket Fighter Mini Mix). E sua participação foi apenas no cenário de fundo.

• Rykuo (Aulbath): Fez aparições apenas em um outro jogo da Capcom, Super Gem Fighter Mini Mix (Pocket Fighter Mini Mix). E sua participação foi apenas no cenário de fundo.

• Sasquatch: Fez aparições apenas em um outro jogo da Capcom, Super Gem Fighter Mini Mix (Pocket Fighter Mini Mix). E sua participação foi apenas no cenário de fundo.

• Puppet (Marionette): É um personagem secreto que encarna no corpo de outros seres para





Destruidor

sobreviver – uma espécie de parasita. Ele não possui golpes próprios e é exclusivo da versão Darkstalkers III: Jedah's Damnation (Vampire Savior: The Lord of Vampire) para PlayStation.

• Shadow: É um personagem secreto que encarna no corpo de outros seres para sobreviver – uma espécie de parasita. Ele não possui golpes próprios e é exclusivo da versão Darkstalkers III: Jedah's Damnation (Vampire Savior: The Lord of Vampire) para PlayStation e Saturn.

Curiosidades sobre os jogos:

• A série Darkstalkers é conhecida pelos próprios programadores da Capcom como sendo a mais detalhada em termos de cenário e animação. No final de 1997 e início de 1998, devido ao sucesso da tecnologia aplicada à série, outros projetos de jogos como Warzard (Red Earth), Street Fighter III, Street Fighter III: Second Impact, Street Fighter Alpha 3 (Street Fighter Zero 3) tiveram sua programação alterada para utilizar mais recursos gráficos. Desses jogos, com exceção de Street Fighter Alpha 3 (Street Fighter Zero 3), todos usaram a placa CPS III da Capcom, buscando alcançar uma melhor performance visual. A série Darkstalkers também foi a primeira a trazer um visual mais próximo dos desenhos animados (mesmo sem utilizar a placa CPS III). Tanto as cores como os contornos foram inspirados num estilo que mistura as técnica de quadrinhos dos EUA e Japão.

• Darkstalkers: The Night Warriors (Vampire: The Night Warriors): traz 12 personagens: Anakaris, Bishamon, Demitri Maximoff, Felicia, Huitzil (Phobos), John Talbain (Gallon), Lord Raptor (Zabel Zarock), Morrigan Aenslaed, Pyron, Rikuo (Aulbath), Sasquatch, Victor Von Gerdenheim. No entanto, os 2 chefes: Huitzil (Phobos), Pyron – não são selecionáveis.

• Night Warriors: Darkstalker's Revenge (Vampire Hunter: Darkstalker's Revenge): traz 14 personagens: Anakaris, Bishamon, Demitri Maximoff, Donovan Baine, Felicia, Hsien-Ko (Lei-Lei), Huitzil (Phobos), John Talbain (Gallon), Lord Raptor (Zabel Zarock), Morrigan Aenslaed, Pyron, Rikuo (Aulbath), Sasquatch, Victor Von Gerdenheim. Com isso, pela primeira vez, todos os personagens do jogo estão disponíveis para lutar. Durante o desenvolvimento dessa versão o jogo estava sendo chamado de Darkstalkers Turbo. No entanto, só depois do acréscimo dos EX Special Moves, 2 personagens novos e outras correções, os programadores definiram o nome final e deixaram de lado a idéia de Darkstalkers Turbo.

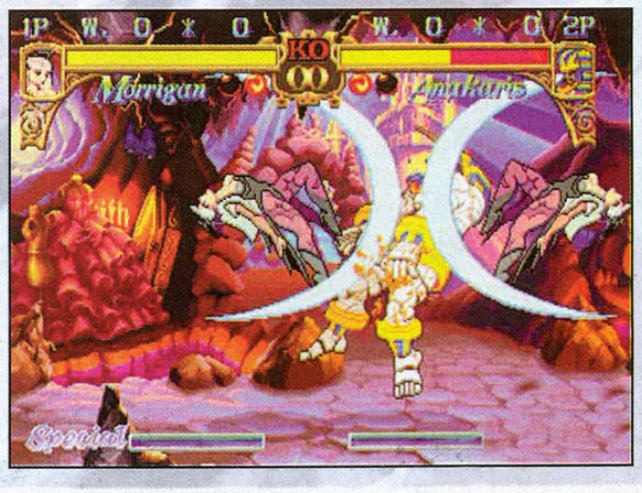
• Darkstalkers III: Jedah's Damnation (Vampire Savior: The Lord of Vampire): traz 22 personagens: Anakaris, Baby Bonnie Hood (Bulleta), Bishamon, Dark John Talbain (Dark Gallon), Demitri Maximoff, Donovan Baine, Felicia, Hsien-Ko (Lei-Lei), Huitzil (Phobos), Jedah, John Talbain (Gallon), Lilith Aenslaed, Lord Raptor (Zabel Zarock), Puppet (Marionette), Morrigan Aenslaed, Oboro Bishamon, Pyron, Q-Bee, Rikuo (Aulbath), Sasquatch, Shadow, Victor Von Gerdenheim.

Pois é, mas nem todas as versões são iguais:

- Arcade - A versão não traz: Dark John Talbain (Dark Gallon), Donovan Baine, Huitzil (Phobos), Oboro Bishamon, Puppet (Marionette), Pyron, Shadow.

O Arcade nunca foi lançado oficialmente pela Romstar (representante da Capcom no Brasil), mas não era tão difícil encontrá-lo nos bons 'Centros de Diversão' no bairro da liberdade em São Paulo. Esse jogo ganhou certa popularidade entre os brasileiros por ter versões para PlayStation (numa conversão EX Edition, onde pode-se emendar os especiais em 'Combos') e para Saturn (acompanhado do cartucho de 4MB RAM, garantindo todos os quadros de animação do Arcade e ainda tempo de acesso – 'Loading' – quase instantâneo)... aliás, essa foi a única versão a utilizar o cartucho de expansão de memória do Saturn.

- PlayStation - A versão traz todos os personagens, mas a qualidade gráfica e sonora não chegam nem perto das outras versões. Em compensação, há diversas opções inéditas, imagens 'BMP' para usar no computador e ainda opções de modo com as versões Darkstalkers III: Jedah's Damnation (Vampire Savior: Jedah's Damnation), Vampire Savior 2: The Lord of Vampire, Vampire Hunter 2 – essas duas últimas, aliás, só haviam sido lançadas em Arcade no Japão. Outra vantagem da versão EX Edition do



PlayStation é possibilidade de emendar golpes especiais e formas novos 'Combos'.
- Saturn - A versão não traz: Puppet (Marionette). Mas é a melhor das versões,

superando até o fliperama. Na verdade, trata-se de uma coletânea dos jogos: Darkstalkers III: Jedah's Damnation (Vampire Savior: Jedah's Damnation), Vampire Savior 2: The Lord of Vampire, Vampire Hunter 2 – essas duas últimas, aliás, só haviam sido lançadas em Arcade no Japão.

• Vampire Savior 2: The Lord of Vampire: Trazia 15 personagens: Anakaris, Baby Bonnie Hood (Bulleta), Bishamon, Demitri Maximoff, Donovan Baine, Felicia, Hsien-Ko (Lei-Lei), Huitzil (Phobos), Jedah, Lilith Aenslaed, Lord Raptor (Zabel Zarock), Morrigan Aenslaed, Pyron, Q-Bee, Victor Von Gerdenheim. Também só lançada no Japão, essa versão inaugurou o sistema Dark Force, no qual os personagens que o estavam utilizando ganhando poderes especiais – uma espécie de dimensão paralela para turbinar os lutadores. A única mancada foi a não inclusão de personagens secretos e a retirada de John Talbain (Gallon), Rykuo (Aulbath), Sasquatch. Em compensação, voltaram os personagens Donovan Baine, Huitzil (Phobos), Pyron – que haviam saído na versão Vampire Savior.

• Vampire Hunter 2: Traz 18 personagens: Anakaris, Baby Bonnie Hood (Bulleta), Bishamon, Demitri Maximoff, Donovan Baine, Felicia, Hsien-Ko (Lei-Lei), Huitzil (Phobos), Jedah, John Talbain (Gallon), Lilith Aenslaed, Lord Raptor (Zabel Zarock), Morrigan Aenslaed, Pyron, Q-Bee, Rikuo (Aulbath), Sasquatch, Victor Von Gerdenheim.

• Marvel Super Heroes: War of Gems: Amanda Baine (Anita Baine), irmã de Donovan Baine aparece como personagem secreta.

• Super Gem Fighter Mini Mix (Pocket Fighter Mini Mix): Traz 3 lutadores: Felicia, Hsien-Ko (Lei-Lei), Morrigan Aenslaed – todos em combate. Além disso, aparecem 13 personagens enfeitando os cenários: Anakaris, Amanda Baine (Anita Baine), Baby Bonnie Hood (Bulleta), Bishamon, Demitri Maximoff, Donovan Baine, Felicia, Huitzil (Phobos), John Talbain, Lilith Aenslaed, Rykuo (Aulbath), Sasquatch, Victor Von Gerdenheim.

• Marvel vs. Capcom: Clash of Super Heroes: Traz 2 lutadores: Morrigan Aenslaed, Lilith Aenslaed.

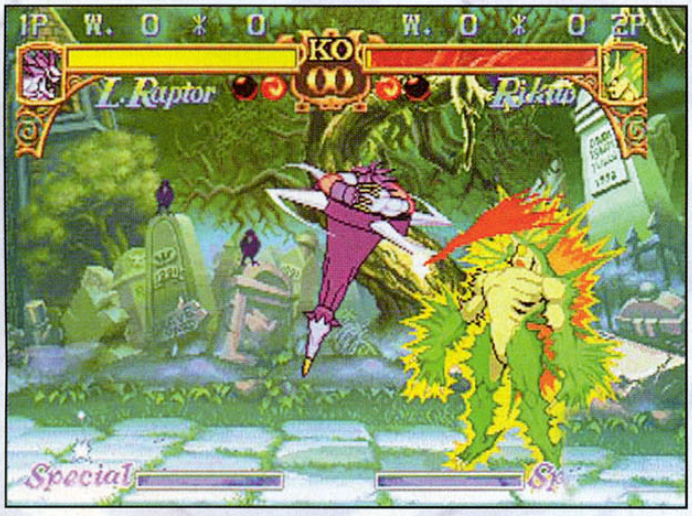
• Super Puzzle Fighter II Turbo (Super Puzzle Fighter II X): Traz 3 lutadores: Morrigan Aenslaed, Lin Lin, Felicia, Hsien-Ko (Lei-Lei).

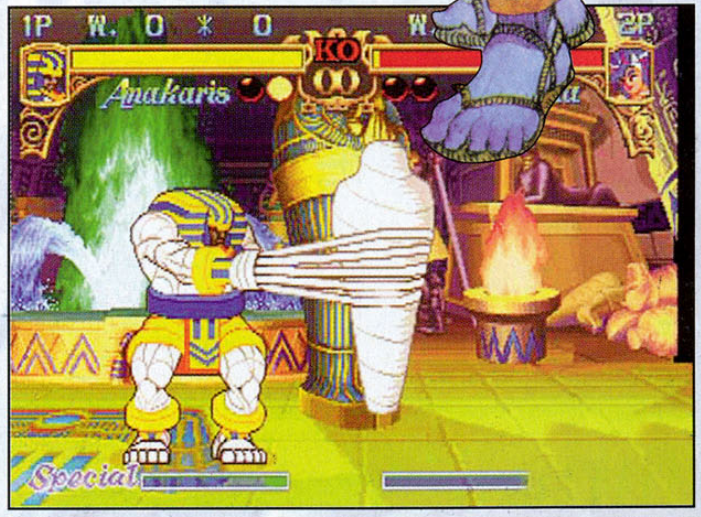
Vem aí mais Darkstalkers?

A verdade é que a Capcom, tanto nos Estados Unidos como no Japão, disse não estar trabalhando atualmente num projeto com a série Darkstalkers... mas por outro lado, a empresa também disse que nem pensa em parar com a série. Aliás, segundo a própria Capcom Entertainment, o sucesso da série vem aumentando progressivamente e há várias propostas e idéias sobre versões com a placa CPS III (mantendo a linha 2D) e até com a placa NAOMI (passando o jogo para o ambiente 3D e acelerando o lançamento para o mercado dos videogames)... nesse último caso, o Dreamcast seria com certeza privilegiado.

Pois é, mas enquanto a Capcom não se decide sobre as futuras versões de Darkstalkers...

ou pelo menos não quer revelar os segredos, o jeito e ficar detonando uma das melhores séries de jogos de luta já feita no mundo e tentar revelar ainda mais segredos e golpes escondidos. Então, moçada, aqui vai um abraço da equipe de redação da X!





Darkstalkers III: Jedah's Damnation

(Arcade)

Vampire Savior: The Lord of Vampire

Escolha 'Dark John Talbain' ('Dark Gallon')
Na tela de seleção de personagens, deixe o cursor sobre 'John Talbain' ('Gallon'), segure START e aperte 2S ou 2C.

Escolha 'Shadow' modo 1
Deixe o cursor sobre o 'Random' (?) e aperte START 5 vezes. Agora, aperte Soco ou Chute para selecionar um personagem aleatoriamente.

Escolha 'Shadow' modo 2
Deixe o cursor sobre o personagem desejado e aperte START 3 vezes. Agora, deixe o cursor sobre o 'Random' (?) e aperte START 5 vezes. Feito isso, aperte Soco ou Chute.

Poses de Vitória
Após vencer a luta, segure qualquer botão de Soco (SR, SM, SF) ou Chute (CR, CM, CF).
Obs.: Cada botão eqüivale a uma pose diferente.

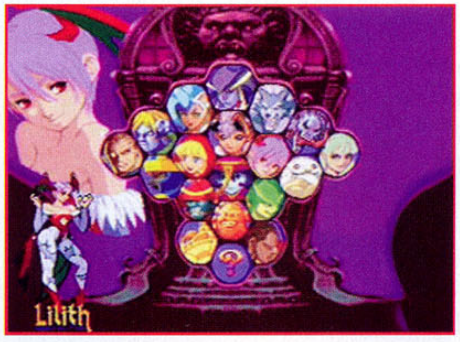
Darkstalkers III: Jedah's Damnation

(Saturn)

Vampire Savior: The Lord of Vampire

Acionar 'EX Options'
Termine o jogo sem usar 'Continue'.

Cores Secretas 'Fases'
Na tela de seleção de fases, deixe o cursor sobre o cenário desejado, segure L e aperte Soco ou Chute.



Cores Secretas 'Personagens'
Na tela de seleção de personagens, escolha seu lutador usando 2S ou 2C.
Obs.: As cores normais são acionadas apertando um único botão (SR, SM, SF, CR, CM, CF).

Escolha 'Dark John Talbain' ('Dark Gallon')
Termine o jogo usando 'John Talbain' ('Gallon'). Agora, quando for selecionar o personagem, deixe o cursor sobre 'John Talbain' ('Gallon'), segure L e aperte 2S ou 2C.

Escolha 'Oboro Bishamon'
Deixe o cursor sobre 'Bishamon', segure L e aperte Soco ou Chute.
Obs.: Vença 'Oboro Bishamon' para habilitar o personagem.

Escolha 'Shadow' modo 1
Deixe o cursor sobre o 'Random' (?) e aperte L 5 vezes. Agora, aperte Soco ou Chute para selecionar um personagem aleatoriamente.

Tabela de Confrontos
Confira aqui as chances de vitória de cada personagem nos confrontos:
Legenda
'Ken Masters': 'Ken' - 'Akuma' ('Gouki'): 'Aku' - 'Chun-Li': 'Chu' - 'Dan Hibiki': 'Dan' - 'Devilot': 'Dev' - 'Donovan Baine': 'Don' - 'Felicia': 'Fel' - 'Hsien-Ko' ('Lei-Lei'): 'Hsi' - 'Morrigan Aenslaed': 'Mor' - 'Ryu': 'Ryu' - 'Sakura Kasugano': 'Sak'

Tabela

-------	*'Ken'*	*'Don'*	*'Hsi'*	*'Mor'*	*'Sak'*	*'Dev'*	*'Fel'*	*'Aku'*	*'Ryu'*	*'Chu'*	*'Dan'*	*Total*
'Ken'	-	5	6	5	6	6	7	6	7	8	8	64
'Don'	5	-	5	5	5	6	7	6	7	8	8	62
'Hsi'	4	5	-	5	5	6	7	6	7	8	8	61
'Mor'	5	5	5	-	5	6	6	6	7	7	7	59
'Sak'	4	5	5	5	-	5	6	6	7	7	7	57
'Dev'	4	4	4	4	5	-	6	6	6	6	6	51
'Fel'	3	3	3	4	4	4	-	5	6	6	6	44
'Aku'	4	4	4	4	4	4	5	-	5	5	5	44
'Ryu'	3	3	3	3	3	4	4	5	-	6	6	40
'Chu'	2	2	2	3	3	4	4	5	4	-	6	35
'Dan'	2	2	2	3	3	4	4	5	4	4	-	33

Obs.: A numeração varia de 0 a 100 pontos - obtendo os resultados após 10 confrontos entre os personagens.
Obs.: 'Lin-Lin' tem as mesmas características de 'Hsien-Ko' ('Lei-Lei');'Amanda Baine' ('Anita Baine') tem as mesmas características de 'Donovan Baine'.

Escolha 'Shadow' modo 2
Deixe o cursor sobre o personagem desejado e aperte L 3 vezes. Agora, deixe o cursor sobre o 'Random' (?) e aperte L 5 vezes. Feito isso, aperte Soco ou Chute.

Final Secreto 'Anita'
Termine o jogo com todos os lutadores, inclusive os secretos: 'Dark John Talbain' ('Dark Gallon'), 'Oboro Bishamon', 'Shadow'.

Poses de Vitória
Após vencer a luta, segure qualquer botão de Soco (SR, SM, SF) ou Chute (CR, CM, CF).
Obs.: Cada botão eqüivale a uma pose diferente.

Seleção de Fases Aleatória 'Original Color'
Após escolher os personagens e o 'Handicap', na tela de seleção de fases, deixe o cursor sobre qualquer cenário e aperte R.

Seleção de Fases Aleatória 'Special Color'
Após escolher os personagens e o 'Handicap', na tela de seleção de fases, deixe o cursor sobre qualquer cenário e aperte L+R.

Darkstalkers III: Jedah's Damnation EX Edition

(PlayStation)

Vampire Savior: The Lord of Vampire

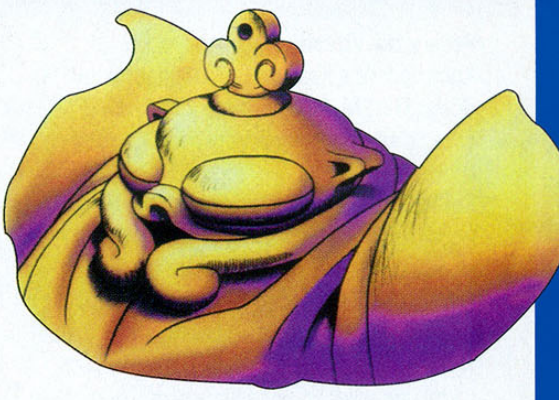
Acionar 'Secret Options'
No modo 'Original Character', opção 'Guest', adquira experiência para abrir as opções:
- 'Collection Mode 2'.
- 'EX Option'.
- 'Collection Mode 3'.
- 'Collection Mode 4'.
- 'DX Option'.

Cores Secretas 'Fases'
Na tela de seleção de fases, deixe o cursor sobre o cenário desejado, segure SELECT e aperte Soco ou Chute.

Cores Secretas 'Personagens'
Na tela de seleção de personagens, escolha seu lutador usando 2S ou 2C.
Obs.: As cores normais são acionadas apertando um único botão (SR, SM, SF, CR, CM, CF).

Escolha 'Dark John Talbain' ('Dark Gallon')
Termine o jogo usando 'John Talbain' ('Gallon'). Agora, quando for selecionar o personagem, deixe o cursor sobre 'John Talbain' ('Gallon'), segure SELECT e aperte 2S ou 2C.

Escolha 'Marionette' ('Puppet') modo 1
Deixe o cursor sobre o 'Random' (?) e aperte SELECT 7 vezes. Agora, aperte Soco ou Chute para selecionar um personagem aleatoriamente.



Escolha 'Marionette' ('Puppet') modo 2
Deixe o cursor sobre o personagem desejado e aperte SELECT 3 vezes. Agora, deixe o cursor sobre o 'Random' (?) e aperte SELECT 7 vezes. Feito isso, aperte Soco ou Chute.

Escolha 'Oboro Bishamon'
Deixe o cursor sobre 'Bishamon', segure SELECT e aperte Soco ou Chute.
Obs.: Vença 'Oboro Bishamon' para habilitar o personagem.

Escolha 'Shadow' modo 1
Deixe o cursor sobre o 'Random' (?) e aperte SELECT 5 vezes. Agora, aperte Soco ou Chute para selecionar um personagem aleatoriamente.

Escolha 'Shadow' modo 2
Deixe o cursor sobre o personagem desejado e aperte SELECT 3 vezes. Agora, deixe o cursor sobre o 'Random' (?) e aperte SELECT 5 vezes. Feito isso, aperte Soco ou Chute.

Final Secreto 'Anita'
Termine o jogo com todos os lutadores, inclusive os secretos: 'Dark John Talbain' ('Dark Gallon'), 'Marionette' ('Puppet'), 'Oboro Bishamon', 'Shadow'.

Poses de Vitória
Após vencer a luta, segure qualquer botão de Soco (SR, SM, SF) ou Chute (CR, CM, CF).
Obs.: Cada botão eqüivale a uma pose diferente.
Seleção de Fases Aleatória 'Original Color'
Após escolher os personagens e o 'Handicap', na tela de seleção de fases, deixe o cursor sobre qualquer cenário e aperte R1.
Seleção de Fases Aleatória 'Special Color'
Após escolher os personagens e o 'Handicap', na tela de seleção de fases, deixe o cursor sobre qualquer cenário e aperte L1.

Darkstalkers: The Night Warriors

(Todas as versões)

Vampire: The Night Warriors
Inicial Censurada
Quando for colocar suas iniciais no 'High Score', escreva 'SEX' e note que o computador trocará para 'CHM'.

Marvel Super Heroes

(Arcade)

Acionar 'Gems On'
Na tela de 'Vs.', segure START nos 2 jogadores.
Continue Lutando
Após vencer o 'Round', aperte START para continuar lutando.
Escolha 'Amanda' ('Anita')
Na tela de seleção de personagens aperte SM, SR, ←, CR, CM.
Escolha 'Dr. Doom'
Na tela de seleção de personagens aperte CM, SR, ↓, CR, SM.
Escolha 'Thanos'
Na tela de seleção de personagens aperte CR, CF, SM, SM, ↑.
Iniciais Secretas
Quando for colocar suas iniciais, digite:
- AAA ..... CAP
- SEX ..... CAP

Marvel vs. Capcom: Clash of Super Heroes

(Arcade)

Acionar 'Change Character Lineup'
Na tela do 'Vs.', aperte 3S.
Acionar 'Partner Choice'
Na tela de seleção de personagens, antes de escolher o segundo integrante, segure START e digite os comandos:
- 'Amanda' ('Anita'): SR+SM+SF (até 5 vezes).
- 'Colossus': SR+SM+CM (até 5 vezes).
- 'Cyclops': SR+SM+CR
- 'Devilot': SM+SF (até 5 vezes).
- 'Iceman': SM+CM (até 4 vezes).
- 'Jubileu': SM+SF+CR (até 3 vezes).
- 'Juggernaut': SR+CM (até 3 vezes).
- 'King Arthur': SR+SM (até 8 vezes).
- 'Lou': SM (até 8 vezes).
- 'Magneto': SF+CR (até 7 vezes).
- 'Michelle Heart': SR+CR (até 6 vezes).
- 'Psylocke': CM (até 5 vezes).
- 'Pure and Fur': CR (até 5 vezes).
- 'Rogue': SR+SM+SF+CR (até 7 vezes).
- 'Saki': SF (até 7 vezes).

Enfrente 'Sub-Chefes'
Vença 3 lutas usando 'EX Special Moves' ou 'Dark Force' sem perder 'Rounds'.
Obs.: Acione o 'Sub-Chefe antes da 6ª luta.

Personagem	*Sub-Chefe*	*Chefe Final*
• 'Anakaris'	'Q-Bee'	'Jedah'
• 'Baby Bonnie Hood'	'John Talbain'	'Lord Rapter'
• 'Bishamon'	'Victor Von Gerdenheim'	'Jedah'
• 'Dark John Talbain'	'Baby Bonnie Hood'	'John Talbain'
• 'Demitri Maximoff'	'Bishamon'	'Morrigan Aenslaed'
• 'Donovan Baine'	'Huitzil'	'Jedah'
• 'Felicia'	'Morrigan Aenslaed'	'Lilith Aenslaed'
• 'Hsien-Ko'	'Lord Rapter'	'Jedah'
• 'Huitzil'	'Pyron'	'Jedah'
• 'Jedah'	'Jedah'	'Demitri Maximoff'
• 'John Talbain'	'Baby Bonnie Hood'	'Dark John Talbain'
• 'Lilith Aenslaed'	'Jedah'	'Morrigan Aenslaed'
• 'Lord Rapter'	'Hsien-Ko'	'Jedah'
• 'Morrigan Aenslaed'	'Demitri Maximoff'	'Lilith Aenslaed'
• 'Oboro Bishamon'	'Victor Von Gerdenheim'	'Jedah'
• 'Pyron'	'Donovan Baine'	'Jedah'
• 'Q-Bee'	'Anakaris'	'Jedah'
• 'Rykuo'	'Felicia'	'Jedah'
• 'Sasquatch'	'Rykuo''Jedah'	
• 'Victor Von Gerdenheim'	'Lilith Aenslaed'	'Jedah'

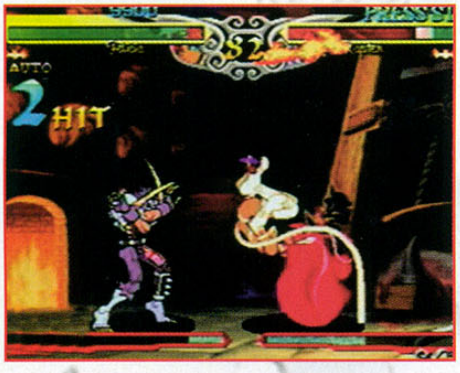
• 'Sentinel': SM+SF+CM (até 5 vezes).
• 'Shadow Charlie' ('Shadow Nash'): SR+SF+CM (até 5 vezes).
• 'Storm': SR+SF+CR (até 6 vezes).
• 'Thor': SM+CR (até 8 vezes).
• 'Ton-Pooh': SR+SF (até 9 vezes).
• 'U.S. Agent': SF+CM (até 5 vezes).
• 'Unknown Soldier': SR (até 4 vezes).

Continue Lutando

Após vencer o 'Round', aperte START para continuar lutando.

Escolha 'Hyper Hulk'

Na tela de 'seleção de personagens', deixe o cursor sobre 'Chun-Li' e aperte: →, →, ↓, ↓, ←, ←, →, →, ↓, ↓, →, →, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑, ←, ↑.



Escolha 'Hyper Venom'

Na tela de 'seleção de personagens', deixe o cursor sobre 'Chun-Li' e aperte: →, ↓, ↓, ↓, ↓, ←, ↑, ↑, ↑, ↑, →, →, ↓, ↓, ←, ←, ↓, ↓, →, →, ↑, ↑, ↑, ↑, ←, ←, ↑.

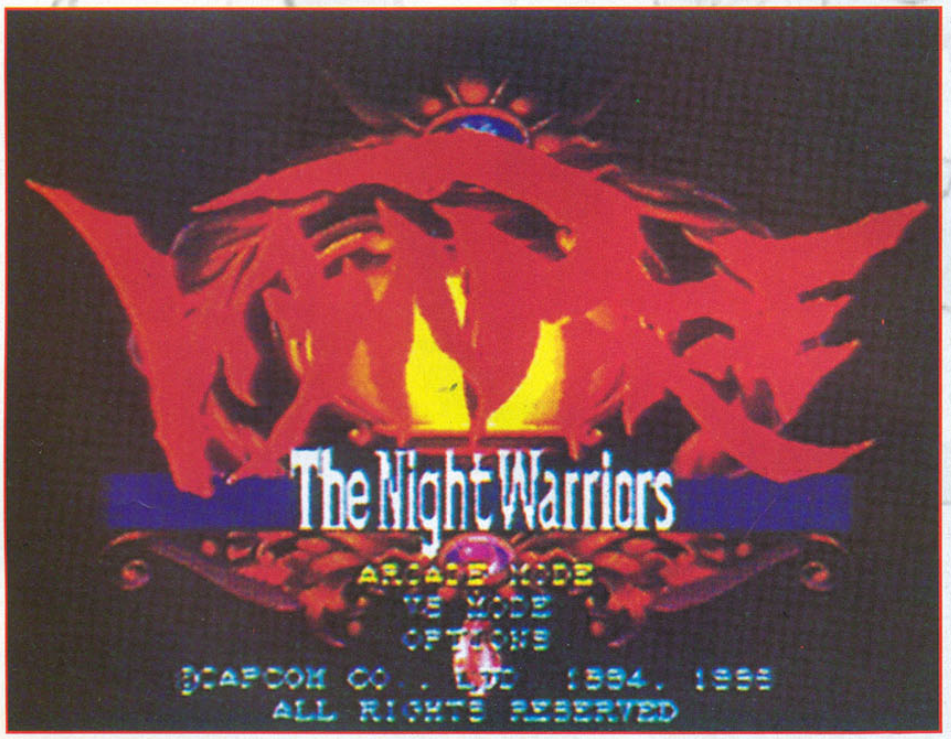
Enfrente 'Oboro Bishamon'

Termine o jogo cumprindo as seguintes metas:
• Escolha o modo 'Normal' ou 'Turbo';
• Não perca 'Round';
• Termine pelo menos 2 lutas usando os golpes 'EX Special' a seguir (sem 'Cheese'):

Personagem	Golpe	Movimento
Anakaris	**'Pharaoh Salvation'	CF, SM, ↓, CM, SF
Baby Bonnie Hood	*'Beautiful Memory'	←↙↓↘→+2C
Bishamon	*'Slicing Chop'	↓↓+2S (inimigo caído)
Dark John Talbain	*'Moment Slice'	SR, SM, →, CR, CM
Demitri Maximoff	**'Midnight Pleasure'	SR, SM, →, CM, CM
Donovan Baine	*'Change Immortal'	SM, SR, ←, CR, CM
Felicia	*'Please Help Me'	←↙↓↘→+2C
Hsien-Ko	*'Evil Phantom Bomb'	←↙↓↘→+2S
Huitzil	*'Cannon Strike'	→↓↘+2C
Jedah	*'Plova Di Selbo B'	←↙↓↘→+2C, C (perto)
John Talbain	*'Moment Slice'	SR, SM, →, CR, CM
Lilith Aenslaed	*'Gloomy Puppet Show'	←↙↓↘→+2C
Lord Rapter	*'Hell Dunk'	→↓↘+2S
Morrigan Aenslaed	*'Darkness Illusion'	SR, SR, →, CR, SF
Oboro Bishamon	*'Slicing Chop'	↓↓+2S (inimigo caído)
Pyron	*'Near Cosmic Disruption'	←↙↓↘→+2S
Q-Bee	*'Killer Bees'	←↙↓↘→+2C
Rykuo	*'Aqua Spread'	→↘↓+2C
Sasquatch	*'Big Sledge'	720º+2C
Victor Von Gerdenheim	*'Jail Gerdenheim'	720º+2C

Escolha 'Hyper War Machine'

Na tela de 'seleção de personagens', deixe o cursor sobre 'Zangief' e aperte: ←, ←, ↓, ↓, →, →, ↓, ↓, ←, ←, ↑, ↑, ↑, ↑, →, →, ←,



←, ↓, ↓, ↓, ↓, →, →, ↑, ↑, ←, ←, ↓, ↓, →, →, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑.

Escolha 'Hyper Zangief'

Na tela de 'seleção de personagens', escolha 'Zangief'. Agora, durante a luta, aperte: →↘↓↙←→↘↓↙←+C.

Escolha 'Lilith Aenslaed'

Na tela de 'seleção de personagens', deixe o cursor sobre 'Zangief' e aperte: ←, ←, ↓, ↓, →, →, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ←, ←, ↑, ↑, ↑, ↑, →, ←, ↓, ↓, ↓, ↓, →, →, ↑, ↑, ↑, ↑, ←, ←, ↓, ↓, ↓, ↓, →, ↓.

Escolha 'Roll Casket'

Na tela de 'seleção de personagens', deixe o cursor sobre 'Chun-Li' e aperte: ←, ←, ↓, ↓, →, →, ↓, ↓, ←, ←, ↑, →, ↑, ↑, →, →.

Escolha 'Shadow Lady'

Na tela de 'seleção de personagens', deixe o cursor sobre 'Morrigan Aenslaed' e aperte: ↑, →, →, ↓, ↓, ↓, ↓, ←, ←, ↑, ↑, ↑, ↑, →, →, ←, ←, ↓, ↓, →, →, ↓, ↓, ←, ←, ↑, ↑, →, →, ↑, ↑, ←, ←, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓.

Iniciais Secretas

Quando for colocar suas iniciais, digite:

- —— SIN
- MMM MOT
- AAA CAP
- SEX CAP

Invencibilidade - 'Next Round'

Após perder o 1º lutador no 1º estágio, logo que o 2º lutador aparecer, apanhe até ficar com o mínimo de energia. Feito isso, termine com 'Special Partner' e faça um 'Super Move'.

Pontos Extras

Vença a luta contra o computador, aperte START para continuar lutando e, quando a tela for 'congelar', faça uma pose.

Provocação Secreta - 'Jin'

Aperte START para Jin iniciar o 'Taunt' (provocação) e, durante o movimento, aperte 3S rapidamente.

Use o 'Partner' Inimigo

No modo para 1 jogador, após vencer o inimigo, enquanto estiver na tela de vitória, segure 3C até a próxima luta.

Night Warriors: Darlstalker's Revenge

(Arcade)

Vampire Hunter: Darkstalker's Revenge

Acionar 'Auto Chain Combo'

Escolha qualquer personagem e, na tela 'Mode Select', escolha 'Automatic Blocking'. Agora, aperte 3S ou 3C simultaneamente para acionar o 'Auto Chain Combo'. Feito isso, quando qualquer um golpe acertar o inimigo o computador inicia um 'Combo' de '3-Hits'

Night Warriors: Darlstalker's Revenge

(Saturn)

Vampire Hunter: Darkstalker's Revenge

Acionar 'Auto Chain Combo'

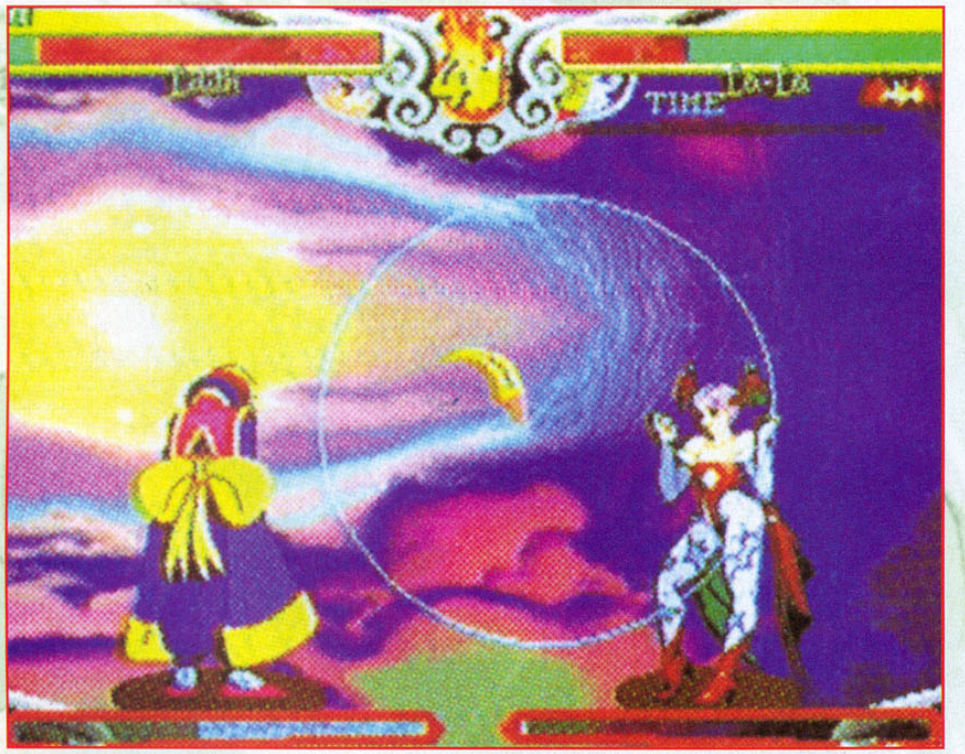
Escolha qualquer personagem e, na tela 'Mode Select', escolha 'Automatic Blocking'. Agora, aperte 3S ou 3C simultaneamente para acionar o 'Auto Chain Combo'. Feito isso, quando qualquer um golpe acertar o inimigo o computador inicia um 'Combo' de '3-Hits'

Acionar '8x Turbo Speed'

No 'Options', deixe o cursor sobre 'Turbo Speed' e digite X, X, →, A, Z.

Obs.: Digite rapidamente. Um som confirmará o truque.

Acionar 'Appendix Menu'
No 'Options', deixe o cursor sobre 'Configuration' e digite B, X, ↓, A, Y.
Obs.: Digite rapidamente. Um som confirmará o truque.
Acionar 'Clear Paused Screen'
No 'Options', deixe o cursor sobre 'Screen Size' e digite A, C, Y, Y, ↑.
Obs.: Digite rapidamente. Um som confirmará o truque.
Inicial Censurada
Quando for colocar suas iniciais no 'High Score', escreva 'SEX' e note que o computador trocará para 'CHM'.



Pocket Fighter Mini Mix

(PlayStation)

Escolha 'Akuma' ('Gouki')
Deixe o cursor sobre 'Ryu' e aperte ç.
Escolha 'Dan Hibiki'
Deixe o cursor sobre 'Ken Masters' e aperte ç.
Pontuação Máxima - 'Hsien-Ko'
Escolha 'Hsien-Ko', pegue 5 'Super Meters' e use o ataque 'Circus Ball Ride' (↓↘→+Special ou ↓↘→↓↘→+S). Agora, quando o oponente estiver caindo, repita o golpe e prossiga até o marcador 'Combo Hits' indicar '0-Hit'. Feito isso, pegue as 'Gems' e seu 'Score' marcará 99.999.999.
Reiniciar Luta
No final da luta, segure L1+L2+R1+R2+Select+Start.
Veja os Chefes
Aqui estão os chefes para todos os personagens. Confira:
- 'Akuma' ('Gouki') ..... 'Tabasa' ('Tessa')
- 'Chun-Li' ..... 'Felicia'
- 'Dan Hibiki' ..... 'Tabasa' ('Tessa')
- 'Felicia' ..... 'Ken Masters'
- 'Hsien-Ko' ('Lei-Lei') ..... 'Zangief'
- 'Ibuki' ..... 'Sakura Kasugano'

- 'Ken Masters' ..... 'Morrigan Aenslaed'
- 'Morrigan Aenslaed' ..... 'Chun-Li'
- 'Ryu' ..... 'Tabasa' ('Tessa')
- 'Sakura Kasugano' ..... 'Ryu'
- 'Tabasa' ('Tessa') ..... 'Hsien-Ko' ('Lei-Lei')
- 'Zangief' ..... 'Tabasa' ('Tessa')

Pocket Fighter Mini Mix

(Saturn)

Bônus no CD - 'Screen Saver'
Coloque o CD no seu computador ('Macintosh' ou 'PC') e procure pelo arquivo ('File') 'Pocket'. Agora, instale ('Install') o arquivo no computador.
Escolha 'Akuma' ('Gouki')
Deixe o cursor sobre 'Ryu' e aperte ←.
Escolha 'Dan Hibiki'
Deixe o cursor sobre 'Ken Masters' e aperte ←.
Pontuação Máxima - 'Hsien-Ko'
Escolha 'Hsien-Ko', pegue 5 'Super Meters' e use o ataque 'Circus Ball Ride' (↓↘→+Special ou ↓↘→↓↘→+S). Agora, quando o oponente estiver caindo, repita o golpe e prossiga até o marcador 'Combo Hits' indicar '0-Hit'. Feito isso, pegue as 'Gems' e seu 'Score' marcará 99.999.999.
Troque as Músicas
Após terminar o jogo, segure B+C antes do final do personagem aparecer.
Veja os Chefes
Aqui estão os chefes para todos os personagens. Confira:
- 'Akuma' ('Gouki') ..... 'Tabasa' ('Tessa')
- 'Chun-Li' ..... 'Felicia'
- 'Dan Hibiki' ..... 'Tabasa' ('Tessa')
- 'Felicia' ..... 'Ken Masters'
- 'Hsien-Ko' ('Lei-Lei') ..... 'Zangief'
- 'Ibuki' ..... 'Sakura Kasugano'
- 'Ken Masters' ..... 'Morrigan Aenslaed'
- 'Morrigan Aenslaed' ..... 'Chun-Li'
- 'Ryu' ..... 'Tabasa' ('Tessa')
- 'Sakura Kasugano' ..... 'Ryu'
- 'Tabasa' ('Tessa') ..... 'Hsien-Ko' ('Lei-Lei')
- 'Zangief' ..... 'Tabasa' ('Tessa')

Super Puzzle Fighter II Turbo

(Arcade)

Super Puzzle Fighter II X

Acionar Provocação ('Taunt')
Aperte START.
Obs.: Só pode ser usada uma vez por 'Round' - exceto 'Dan Hibiki'.

Escolha 'Akuma' ('Gouki') - Jogador 1
Deixe o cursor sobre 'Morrigan Aenslaed', segure START e digite ↓, ↓, ↓, ←, ←, ←, Botão.

Escolha 'Akuma' ('Gouki') - Jogador 2
Deixe o cursor sobre 'Felicia', segure START e digite ↓, ↓, ↓, →, →, →, Botão.

Escolha 'Amanda' ('Anita') - Jogador 1
Deixe o cursor sobre 'Morrigan Aenslaed', segure START e digite →, →, Botão.

Escolha 'Amanda' ('Anita') - Jogador 2
Deixe o cursor sobre 'Felicia', segure START e digite ←, Botão.

Escolha 'Dan Hibiki' - Jogador 1
Deixe o cursor sobre 'Morrigan Aenslaed', segure START e digite ←, ←, ←, ↓, ↓, ↓, Botão.

Escolha 'Dan Hibiki' - Jogador 2
Deixe o cursor sobre 'Felicia', segure START e digite →, →, →, ↓, ↓, ↓, Botão.

Escolha 'Devilot' - Jogador 1
Deixe o cursor sobre 'Morrigan Aenslaed', segure START e digite ←, ←, ←, ↓, ↓, ↓, Botão.
Obs.: Aperte Botão quando o 'Time Count' indicar '0'.

Super Gem Fighter Mini Mix

(Arcade)

Pocket Fighter: Mini Mix

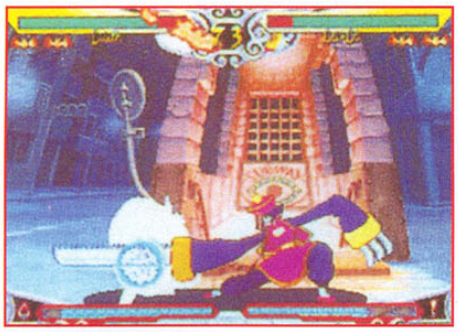
Escolha 'Akuma' ('Gouki')
Deixe o cursor sobre 'Ryu' e aperte ←.

Escolha 'Dan Hibiki'
Deixe o cursor sobre 'Ken Masters' e aperte ←.

Pontuação Máxima - 'Hsien-Ko'
Escolha 'Hsien-Ko', pegue 5 'Super Meters' e use o ataque 'Circus Ball Ride' (↓↘→+Special ou ↓↘→↓↘→+S). Agora, quando o oponente estiver caindo, repita o golpe e prossiga até o marcador 'Combo Hits' indicar '0-Hit'. Feito isso, pegue as 'Gems' e seu 'Score' marcará 99.999.999.

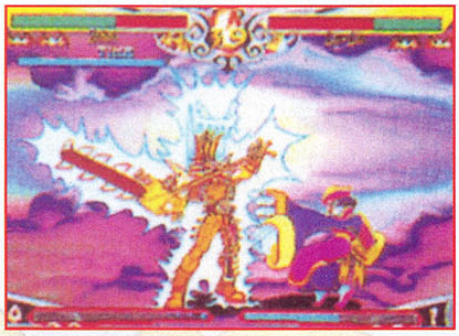
Veja os Chefes
Aqui estão os chefes que cada um dos personagens desafia no fim do jogo.
É só jogar e conferir!

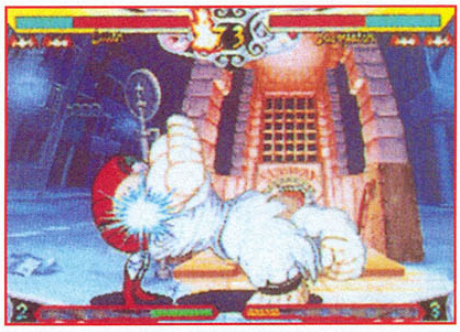
- 'Akuma' ('Gouki') ..... 'Tabasa' ('Tessa')
- 'Chun-Li' ..... 'Felicia'
- 'Dan Hibiki' ..... 'Tabasa' ('Tessa')
- 'Felicia' ..... 'Ken Masters'
- 'Hsien-Ko' ('Lei-Lei') ..... 'Zangief'
- 'Ibuki' ..... 'Sakura Kasugano'
- 'Ken Masters' ..... 'Morrigan Aenslaed'
- 'Morrigan Aenslaed' ..... 'Chun-Li'
- 'Ryu' ..... 'Tabasa' ('Tessa')
- 'Sakura Kasugano' ..... 'Ryu'
- 'Tabasa' ('Tessa') ..... 'Hsien-Ko' ('Lei-Lei')
- 'Zangief' ..... 'Tabasa' ('Tessa')



Escolha 'Devilot' - Jogador 2
Deixe o cursor sobre 'Felicia', segure START e digite →, →, →, ↓, ↓, ↓, Botão.
Obs.: Aperte Botão quando o 'Time Count' indicar '0'.
Escolha 'Lin Lin' - Jogador 1
Deixe o cursor sobre 'Morrigan Aenslaed', segure START e digite →, Botão.
Escolha 'Lin Lin' - Jogador 2
Deixe o cursor sobre 'Felicia', segure START e digite ←, ←, Botão.
Seleção de Roupas - 'Outfit'
Na tela de seleção de personagens, aperte o botão correspondente:
• Standard 1: Botão Esquerdo
• Standard 2: Botão Direito

Todos os 'Counter Gem'
Aqui vão os 'Counter Gem' para todos os personagens:
Legenda
- Gema Amarela ('Yellow Gem'): Y
- Gema Azul ('Blue Gem'): B
- Gema Verde ('Green Gem'): G
- Gema Vermelha ('Red Gem'): R
• 'Akuma' ('Gouki'): RYBGRY YBGRYB BGRYBG GRYBGR
• 'Chun-Li': YYRRGG YYRRGG RRGGBB RRGGBB
• 'Dan Hibiki': RRRRRR RRRRRR RRRRRR RRRRRR
• 'Devilot': YRGBYR BYRGBY GBYRGB RGBYRG
• 'Donovan Baine': GGGBBB GGGBBB RYRYRY RYRYRY
• 'Felicia': GBBRRY GBBRRY GRRBBY GRRBBY
• 'Hsien-Ko' ('Lei-Lei'): GGRRYY BGGRRY BBGGRR YBBGGR
• 'Ken Masters': YYYYYY BBBBBB GGGGGG RRRRRR
• 'Morrigan Aenslaed': YBGGBY YBGGBY BYRRYB BYRRYB
• 'Ryu': RGBYRG RGBYRG RGBYRG RGBYRG
• 'Sakura Kasugano': GBBBBY GRRRRY GBBBBY GRRRRY
Obs.: 'Lin-Lin' tem as mesmas características de 'Hsien-Ko' ('Lei-Lei'); 'Amanda Baine' ('Anita Baine') tem as mesmas características de 'Donovan Baine'.



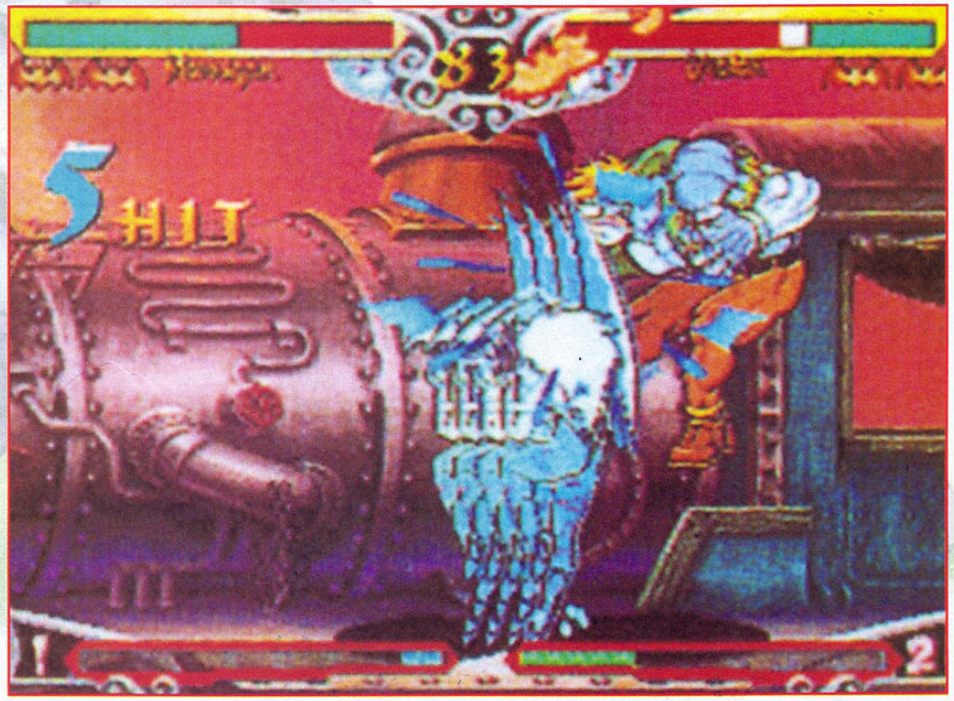


Obs.: Cada grupo de 'Gems' está indicado as linhas de cima para baixo.

Super Puzzle Fighter II Turbo

(PlayStation)

Super Puzzle Fighter II X
Acionar 'Internal Reset'
Segure SELECT+START.
Acionar Provocação ('Taunt')
Aperte SELECT.
Obs.: Só pode ser usada uma vez por 'Round' - exceto 'Dan Hibiki'.
Escolha 'Akuma' ('Gouki') - Jogador 1
Deixe o cursor sobre 'Morrigan Aenslaed', segure SELECT e digite ↓, ↓, ↓, ←, ←, ←, ●.
Escolha 'Akuma' ('Gouki') - Jogador 2
Deixe o cursor sobre 'Felicia', segure SELECT e digite ↓, ↓, ↓, →, →, →, ●.
Escolha 'Amanda' ('Anita') - Jogador 1
Deixe o cursor sobre 'Morrigan Aenslaed', segure SELECT e digite →, →, ●.



Escolha 'Amanda' ('Anita') - Jogador 2
Deixe o cursor sobre 'Felicia', segure SELECT e digite ←, ●.
Escolha 'Dan Hibiki' - Jogador 1
Deixe o cursor sobre 'Morrigan Aenslaed', segure SELECT e digite ←, ←, ←, ↓, ↓, ↓, ●.

Escolha 'Dan Hibiki' - Jogador 2
Deixe o cursor sobre 'Felicia', segure SELECT e digite →, →, →, ↓, ↓, ↓, ●.
Escolha 'Devilot' - Jogador 1
Deixe o cursor sobre 'Morrigan Aenslaed', segure SELECT e digite ←, ←, ←, ↓, ↓, ↓, ●.
Obs.: Aperte ● quando o 'Time Count' indicar '0'.
Escolha 'Devilot' - Jogador 2
Deixe o cursor sobre 'Felicia', segure SELECT e digite →, →, →, ↓, ↓, ↓, ●.
Obs.: Aperte ● quando o 'Time Count' indicar '0'.
Escolha 'Lin Lin' - Jogador 1
Deixe o cursor sobre 'Morrigan Aenslaed', segure SELECT e digite →, ●.
Escolha 'Lin Lin' - Jogador 2
Deixe o cursor sobre 'Felicia', segure SELECT e digite ←, ←, ●.

Finais Diferentes 'Dificuldade'
Conforme a dificuldade e a maneira que o jogador vence a partida pode-se obter finais diferentes.
Nível 'Easy': Tela 'Congratulations' com Dan Hibiki.
Nível 'Normal': Tela 'End Credits' + 'Thank you for playing'.
Nível 'Hard': Tela 'End Credits' + 'Thank you for playing' + 'Portrait'.
Nível 'Master': Tela 'End Credits' + 'Thank you for playing' + 'Portrait'.

Finais Diferentes 'Dificuldade' + Sem 'Continue'
Conforme a dificuldade e a maneira que o jogador vence a partida pode-se obter finais diferentes.
Nível 'Easy': Tela 'Congratulations' com Dan Hibiki.
Nível 'Normal': Tela 'End Credits' + 'Thank you for playing' + 'Continuous Portrait'.
Nível 'Hard': Tela 'End Credits' + 'Thank you for playing' + 'Continuous Portrait'.
Nível 'Master': Tela 'End Credits' + 'Special Thank you for playing' + 'Continuous Portrait' + 'Special Congratulations'.
Seleção de Fases - 'Versus Mode'
Enquanto a fase estiver carregando, após escolher o 'Handicap', segure L2+R2+SELECT e aperte o comando correspondente:
- 'Akuma' ('Gouki'): L1
- 'Devilot': R1
- 'Sakura Kasugano': ▲
- 'Felicia': ■
- 'Donovan Baine': ●
- 'Hsien-Ko' ('Lei-Lei'): ✖
- 'Ryu': ←
- 'Ken Masters': →
- 'Morrigan Aenslaed': ↑
- 'Chun-Li': ↓
- 'Dan Hibiki' ': Nenhum Botão.

Obs.: O Jogador 1 tem prioridade.
Seleção de Roupas - 'Outfit'
Na tela de seleção de personagens, aperte o botão correspondente:

- Standard 1: ●
- Standard 2: ✖
- Special 1: ▲
- Special 2: ■

Obs.: As roupas 'Special 1' e 'Special 2' precisam antes ser acionadas no 'Street Puzzle Mode' - terminando.
Todos os 'Counter Gem'
Aqui vão os 'Counter Gem' dos personagens:

Super Puzzle Fighter II Turbo

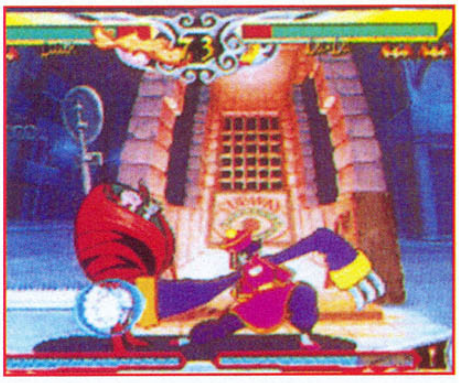
(Saturn)

Super Puzzle Fighter II X

Acionar Provocação ('Taunt')

Aperte C.

Obs.: Só pode ser usada uma vez por



Legenda

- Gema Amarela ('Yellow Gem'): Y
- Gema Azul ('Blue Gem'): B
- Gema Verde ('Green Gem'): G
- Gema Vermelha ('Red Gem'): R

• 'Akuma' ('Gouki'): RYBGRY YBGRYB BGRYBG GRYBGR

• 'Chun-Li': YYRRGG YYRRGG RRGGBB RRGGBB

• 'Dan Hibiki': RRRRRR RRRRRR RRRRRR RRRRRR

• 'Devilot': YRGBYR BYRGBY GBYRGB RGBYRG

• 'Donovan Baine': GGGBBB GGGBBB RYRYRY RYRYRY

• 'Felicia': GBBRRY GBBRRY GRRBBY GRRBBY

• 'Hsien-Ko' ('Lei-Lei'): GGRRYY BGGRRY BBGGRR YBBGGR

• 'Ken Masters': YYYYYY BBBBBB GGGGGG RRRRRR

• 'Morrigan Aenslaed': YBGGBY YBGGBY BYRRYB BYRRYB

• 'Ryu': RGBYRG RGBYRG RGBYRG RGBYRG

• 'Sakura Kasugano': GBBBBY GRRRRY GBBBBY GRRRRY

Obs.: 'Lin-Lin' tem as mesmas características de 'Hsien-Ko' ('Lei-Lei'); 'Amanda Baine' ('Anita Baine') tem as mesmas características de 'Donovan Baine'.

Obs.: Cada grupo de 'Gems' está indicado as linhas de cima para baixo.

'Round' - exceto 'Dan Hibiki'.

Escolha 'Akuma' ('Gouki') - Jogador 1
Deixe o cursor sobre 'Morrigan Aenslaed', segure L e digite ↓, ↓, ↓, ←, ←, ←, A.

Escolha 'Akuma' ('Gouki') - Jogador 2
Deixe o cursor sobre 'Felicia', segure L e digite ↓, ↓, ↓, →, →, →, A.

Escolha 'Amanda' ('Anita') - Jogador 1
Deixe o cursor sobre 'Morrigan Aenslaed', segure L e digite →, →, A.

Escolha 'Amanda' ('Anita') - Jogador 2
Deixe o cursor sobre 'Felicia', segure L e digite ←, A.

Escolha 'Dan Hibiki' - Jogador 1
Deixe o cursor sobre 'Morrigan Aenslaed', segure L e digite ←, ←, ←, ↓, ↓, ↓, A.

Escolha 'Dan Hibiki' - Jogador 2
Deixe o cursor sobre 'Felicia', segure L e digite →, →, →, ↓, ↓, ↓, A.

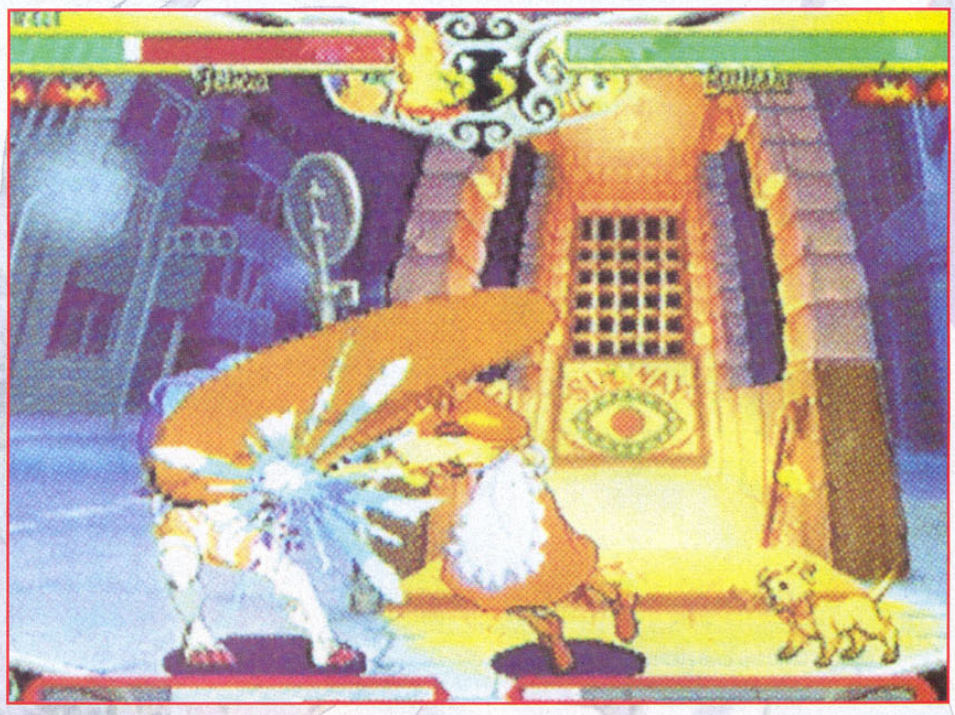
Escolha 'Devilot' - Jogador 1
Deixe o cursor sobre 'Morrigan Aenslaed', segure L e digite ←, ←, ←, ↓, ↓, ↓, A.
Obs.: Aperte A quando o 'Time Count' indicar '0'.

Escolha 'Devilot' - Jogador 2
Deixe o cursor sobre 'Felicia', segure L e digite →, →, →, ↓, ↓, ↓, A.
Obs.: Aperte A quando o 'Time Count' indicar '0'.

Escolha 'Lin Lin' - Jogador 1
Deixe o cursor sobre 'Morrigan Aenslaed', segure L e digite →, A.

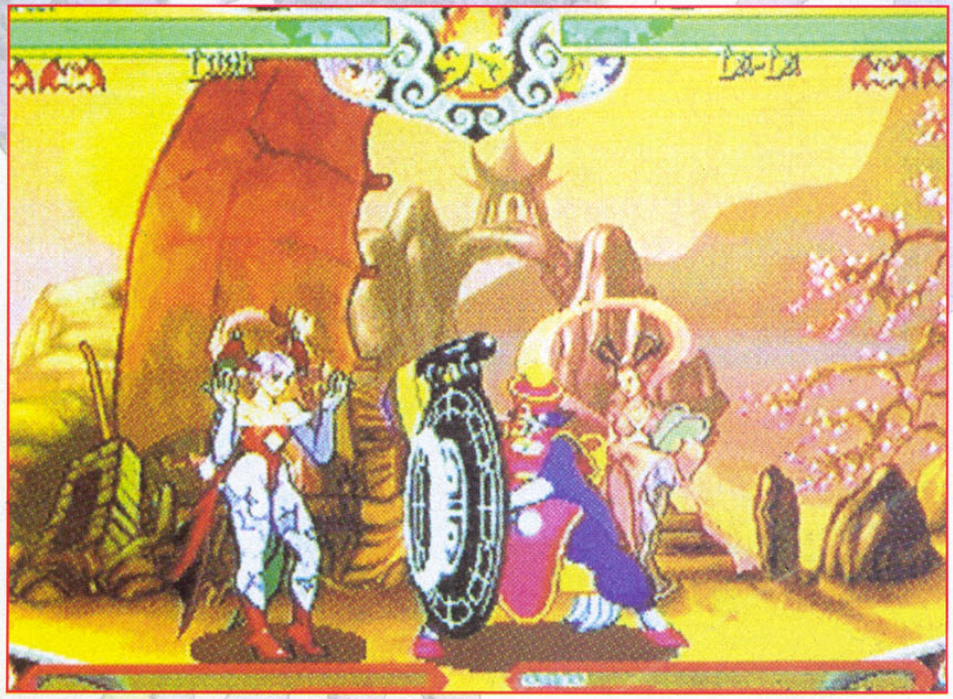
Escolha 'Lin Lin' - Jogador 2
Deixe o cursor sobre 'Felicia', segure L e digite ←, ←, A.

Finais Diferentes 'Dificuldade'
Conforme a dificuldade e a maneira que o jogador vence a partida pode-se obter finais diferentes.



Nível 'Easy': Tela 'Congratulations' com Dan Hibiki.
Nível 'Normal': Tela 'End Credits' + 'Thank you for playing'.
Nível 'Hard': Tela 'End Credits' + 'Thank you for playing' + 'Portrait'.
Nível 'Master': Tela 'End Credits' + 'Thank you for playing' + 'Portrait'.

Finais Diferentes 'Dificuldade' + Sem 'Continue'
Conforme a dificuldade e a maneira que o jogador vence a partida pode-se obter finais diferentes.
Nível 'Easy': Tela 'Congratulations' com Dan Hibiki.
Nível 'Normal': Tela 'End Credits' + 'Thank you for playing' + 'Continuous Portrait'.
Nível 'Hard': Tela 'End Credits' + 'Thank you for playing' + 'Continuous Portrait'.



Nível 'Master': Tela 'End Credits' + 'Special Thank you for playing' + 'Continuous Portrait' + 'Special Congratulations'.

Seleção de Fases - 'Versus Mode'
Enquanto a fase estiver carregando, após escolher o 'Handicap', segure L+R+START e aperte o comando correspondente:

- 'Akuma' ('Gouki'): Z
- 'Devilot': Y
- 'Sakura Kasugano': X
- 'Felicia': C
- 'Donovan Baine': B

• 'Hsien-Ko' ('Lei-Lei'): A
• 'Ryu': ←
• 'Ken Masters': →
• 'Morrigan Aenslaed': ↑
• 'Chun-Li': ↓
• 'Dan Hibiki': Nenhum Botão.

Obs.: O Jogador 1 tem prioridade.

Seleção de Roupas - 'Outfit'

Na tela de seleção de personagens, aperte o botão correspondente:

• Standard 1: A
• Standard 2: B
• Special 1: X
• Special 2: Y

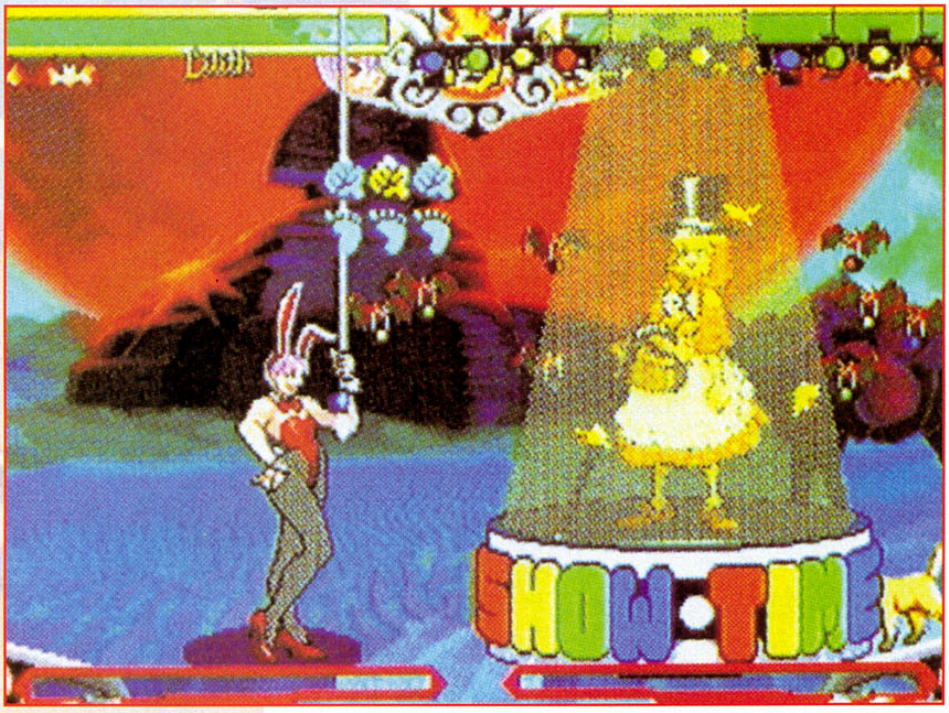
Obs.: As roupas 'Special 1' e 'Special 2' precisam antes ser acionadas no 'Street Puzzle Mode' - terminando.

Todos os 'Counter Gem'

Aqui vão os 'Counter Gem' dos personagens:

Legenda

- Gema Amarela ('Yellow Gem'): Y
- Gema Azul ('Blue Gem'): B

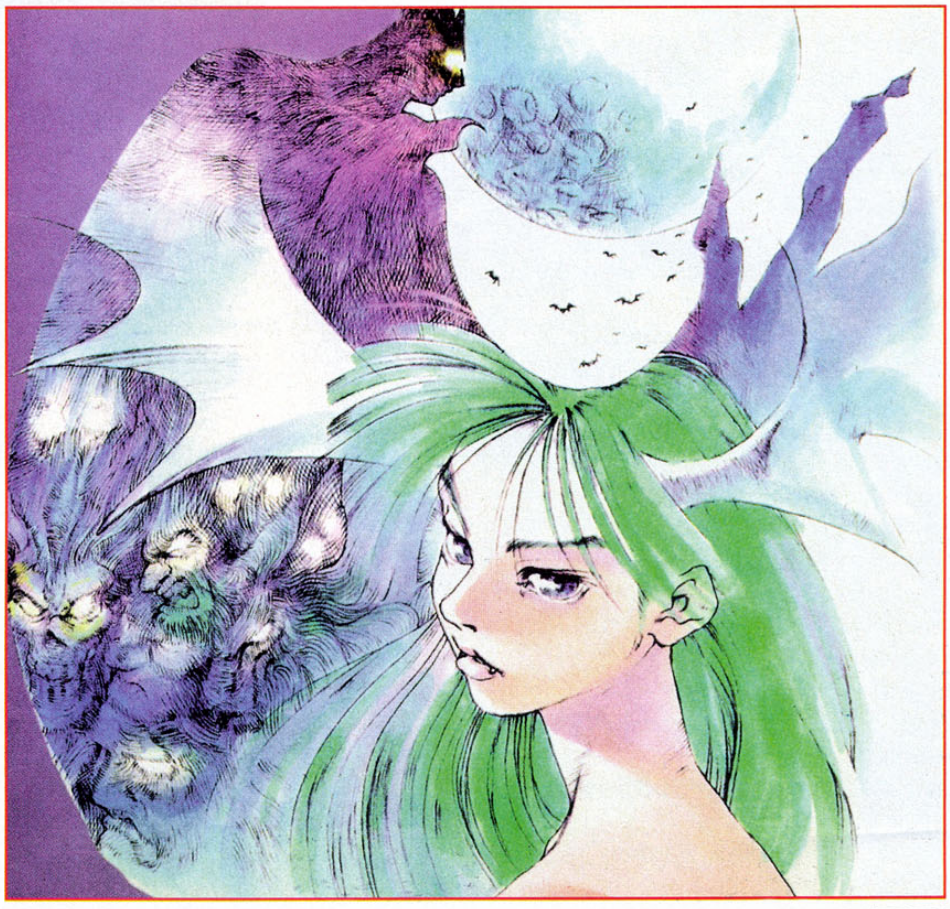


- Gema Verde ('Green Gem'): G
- Gema Vermelha ('Red Gem'): R

• 'Akuma' ('Gouki'): RYBGRY YBGRYB BGRYBG GRYBGR
• 'Chun-Li': YYRRGG YYRRGG RRGGBB RRGGBB
• 'Dan Hibiki': RRRRRR RRRRRR RRRRRR RRRRRR
• 'Devilot': YRGBYR BYRGBY GBYRGB RGBYRG
• 'Donovan Baine': GGGBBB GGGBBB RYRYRY RYRYRY
• 'Felicia': GBBRRY GBBRRY GRRBBY GRRBBY
• 'Hsien-Ko' ('Lei-Lei'): GGRRYY BGGRRY BBGGRR YBBGGR
• 'Ken Masters': YYYYYY BBBBBB GGGGGG RRRRRR
• 'Morrigan Aenslaed': YBGGBY YBGGBY BYRRYB BYRRYB
• 'Ryu': RGBYRG RGBYRG RGBYRG RGBYRG
• 'Sakura Kasugano': GBBBBY GRRRRY GBBBBY GRRRRY

Obs.: 'Lin-Lin' tem as mesmas características de 'Hsien-Ko' ('Lei-Lei'); 'Amanda Baine' ('Anita Baine') tem as mesmas características de 'Donovan Baine'.

Obs.: Cada grupo de 'Gems' está indicado as linhas de cima para baixo.



Darkstalkers: The Night Warriors

Vampire: The Night Warriors

Lutadores

Anakaris, Bishamon, Demitri Maximoff, Felicia, Huitzil (Phobos), John Talbain (Gallon), Lord Raptor (Zabel Zarock), Morrigan Aenslaed, Pyron, Rikuo (Aulbath), Sasquatch, Victor Von Gerdenheim.

Versões

Arcade
PlayStation

Legenda

SR ..... Soco Rápido ('Jab')
SM ..... Soco Médio ('Strong')
SF ..... Soco Forte ('Fierce')
S ..... Botão de Soco
3S ..... 3 Botões de Soco
CR ..... Chute Rápido ('Short')
CM ..... Chute Médio ('Forward')
CF ..... Chute Forte ('Roundhouse')
C ..... Botão de Chute
3C ..... 3 Botões de Chute
SX+CX .....
..... Botões de Soco e Chute Iguais
Direcional ..... Botão Direcional
Safety Landing ..... Botão de Soco
..... ou Chute (arremesso inimigo)
Ground Attack ..... ↑+S ou C (inimigo caído)
*Ground Attack .... ↑+2S ou 2C (inimigo caído)
(c) ..... Carregar Movimento

Observações:

• Todos os movimentos funcionam com o inimigo à direita.
• O asterisco (*) indica a quantidade de barras 'Special' utilizadas para o golpe.
• Os golpes precedidos pela sigla 'GC' indicam movimentos de 'Guard Cancel'.
• As palavras entre parênteses (x) indicam condições para desferir o golpe:
(acima): Acima do inimigo.
(após 'x'): Após ação especificada.
(ar): Pulando.
(ar-parede): Pulando na parede.
(ar-parado): Pulando para o alto.
(ar-lateral): Pulando para o lado.
(ar-frente): Pulando para frente.
(ar-trás): Pulando para trás.
(antes de cair): Antes de cair no chão após ser atacado.
(levantando): Após ser derrubado, quando estiver levantando.
(defesa): Defendendo um ataque.
(durante 'x'): Durante ação especificada.
(inimigo caído): Inimigo caído no chão.
(longe): Longe do inimigo.
(parede): Perto da parede.
(perto): Perto do inimigo.
(contra-projétil): Contra magia.

Anakaris

• **Normal Moves**

Float ..... ↑ (ar)
High Float ..... ↑↑ (ar)
Triple Jump ..... ↑↑↑ (ar-lateral)
Dash ..... →→
Escape ..... ←←
B-F Forward ..... ← ou →+CM
Air Down-Kick ..... segure ↓+C (ar-lateral)
Air DF-Kick ..... segure ↘+C (ar-lateral)

• **Special Moves**

Grand Warp ..... ↓↘→+S
Near Sarcophagus Slam 3S
Far Sarcophagus Slam 3C
Pharaoh's Curse ..... →↙↓↘+S (ar)
The Void ..... →↘↓↙←+S (contra-projétil)
Retribution ..... ↓↘→+C (após 'The Void')
Long Snake ..... →←→+S

• **ES Special Moves**

*Grand Warp ..... ↓↘→+S
*Near Sarcophagus Slam 3S
*Far Sarcophagus Slam 3C
*Long Snake ..... →←→+S
*Pharaoh's Curse ..... →↙↓↘+S (ar)

Bishamon

• **Normal Moves**

Dash ..... →→
Escape ..... ←←
P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (perto)
Front-Jab ..... →+SR
Front-Strong ..... →+SM
Front-Fierce ..... →+SF
Front-Short ..... →+CR
Front-Forward ..... →+CM
Front-Roundhouse ..... →+CF

• **Special Moves**

The Impale ..... ←↙↓↘→+S
The Divider ..... ↓↘→+S (após 'The Impale')
The Retriever ..... ↓↙←+S (após 'The Impale')
Long Spirit Strike ..... ←(c)→+S
Low Spirit Strike ..... ←(c)→+C
Spirit Hold ..... ↑↗→+S (ar)
Upper Slash ..... →↙↓↘→+S (perto)

• **ES Special Moves**

*The Divider ..... ↓↘→+S (após 'The Impale')
*Long Spirit Strike ..... ←(c)→+S
*Long Spirit Triple Strike ..... ←(c)→+3S
*Low Spirit Strike ..... ←(c)→+C
*Low Spirit Triple Strike ..... ←(c)→+3C
*Bushido Crush ..... →↘↓↙←+S
*Upper Slash ..... →↙↓↘→+S (perto)

Demitri Maximoff

- **Normal Moves**

Dash ..... →→
Escape ..... ←←
P-Throw ..... ← ou → + SM ou SF (perto)
Near Strong ..... SM (perto)
Near Fierce ..... SF (perto)
Near Forward ..... CM (perto)

- **Special Moves**

Hellfire ..... ↓↘→ + S
Air Hellfire ..... ↓↘→ + S (ar)
Spinning Uppercut ..... →↓↘ + S
Dash Spinning Uppercut .....
..... →↓↘ + S (durante 'Dash' ou 'Escape')
Fallen Angel ..... ↓↙← + C
Air Fallen Angel ..... ↓↙← + C (ar)
Stake Throw ..... 360º + SM ou SF (perto)

- **ES Special Moves**

*Hellfire ..... ↓↘→ + S
*Air Hellfire ..... ↓↘→ + S (ar)
*Spinning Uppercut ..... →↓↘ + S
*Dash Spinning Uppercut .....
..... →↓↘ + S (durante 'Dash')
*Fallen Angel ..... ↓↙← + C
*Air Fallen Angel ..... ↓↙← + C (ar)

John Talbain (Gallon)

- **Normal Moves**

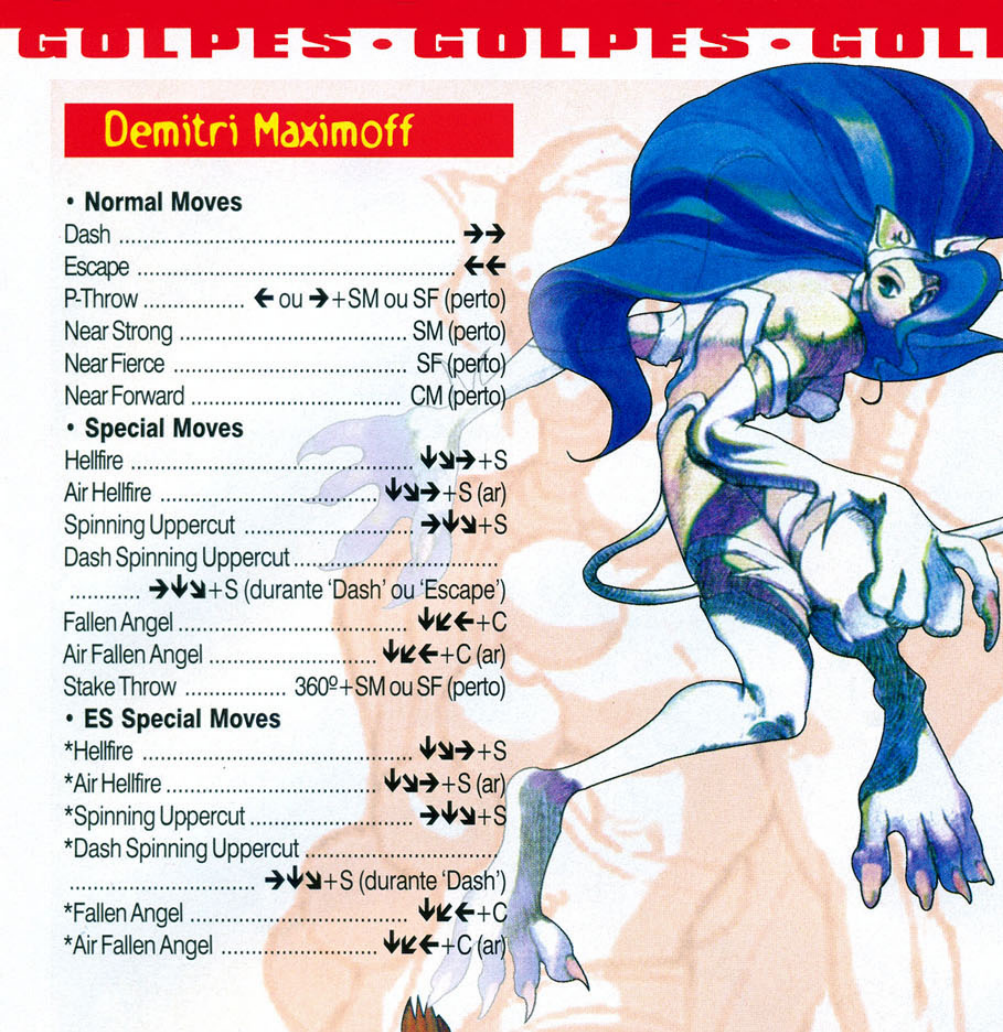
Dash ..... →→
Escape ..... ←←
P-Throw ..... ← ou → + SM ou SF (perto)
Air P-Throw ..... ← ou → + SM ou SF (ar/perto)
K-Throw ..... ← ou → + CM ou CF (perto)

- **Special Moves**

Luna Hammer ..... ↓↘→ + S
Jumping Luna Hammer ..... →↘↓ + S (ar)
Diagonal Luna Hammer ..... →↙↗ + S
Blaze Kick ..... ↓↑ + C
Roll Throw ..... →↘↓↙← + CM ou CF (perto)

- **ES Special Moves**

*Luna Hammer ..... ↓↘→ + S
*Jumping Luna Hammer ..... →↘↓ + S (ar)
*Diagonal Luna Hammer ..... →↙↗ + S
*Beast Rush ..... ←↙↓↘→ + S
*DF-Beast Rush ..... ←↙↓↘→ + S (ar)
*UF-Beast Rush ..... →↙↓↘→↗ + S
*Blaze Kick ..... ↓↑ + C
*Roll Throw ..... →↘↓↙← + CM ou CF (perto)



Felicia

- **Normal Moves**

Dash ..... →→
Escape ..... ←←
P-Throw ..... ← ou → + SM ou SF (perto)
K-Throw ..... ← ou → + CM ou CF (perto)
Near Jab ..... SR (perto)
Near Strong ..... SM (perto)
Near Fierce ..... SF (perto)
Near Short ..... CR (perto)
Near Forward ..... SM (perto)
Near Roundhouse ..... CF (perto)

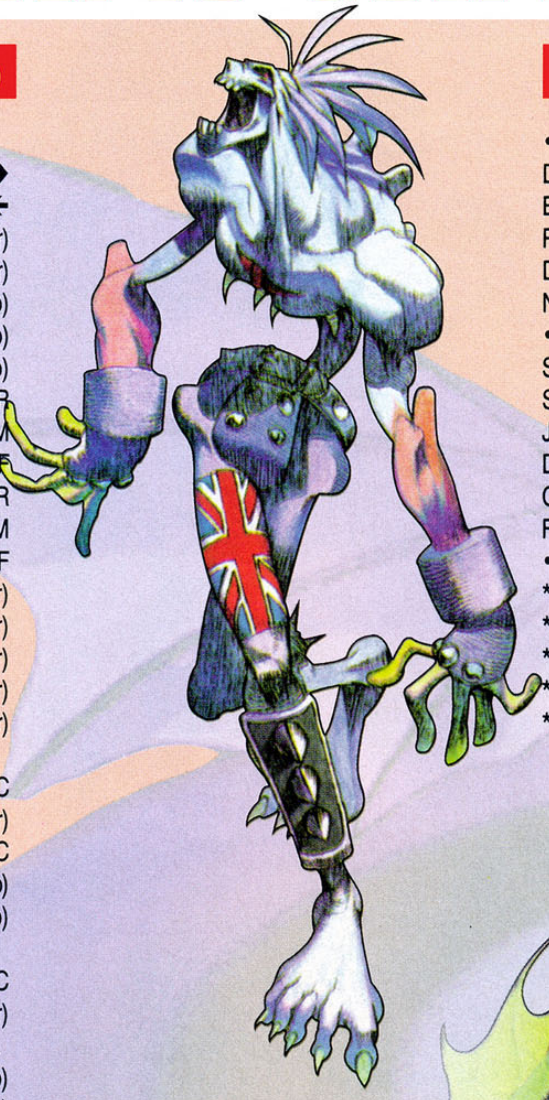
- **Special Moves**

Rolling Smash ..... →↘↓↙← + S
Two-Rolling Smash ..... →↘↓↙← + S, S
Rolling Slash ..... ←↙↓↘→ + S
Two-Rolling Slash ..... ←↙↓↘→ + S, S
Lunge Kick ..... ←↓↙ + C
Litterbox Kick ..... ↓↘→ + C
Scratching Post ..... →↘↓↙← + CM ou CF (perto)

- **ES Special Moves**

*Rolling Smash ..... →↘↓↙← + S
*Two-Rolling Smash ..... →↘↓↙← + S, S
*Rolling Slash ..... ←↙↓↘→ + S
*Two-Rolling Slash ..... ←↙↓↘→ + S, S
*Lunge Kick ..... ←↓↙ + C
*Litterbox Kick ..... ↓↘→ + C
*Scratching Post ... →↘↓↙← + CM ou CF (perto)

Lord Raptor (Zabel Zarock)



- **Normal Moves**

Dash ..... →→
Escape ..... ←←
Air Dash ..... →→ (ar)
Air Escape ..... ←← (ar)
P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (perto)
Air P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (ar/perto)
K-Throw ..... ← ou →+CM ou CF (perto)
Front-Jab ..... →+SR
Front-Strong ..... →+SM
Front-Fierce ..... →+SF
Front-Short ..... →+CR
Front-Forward ..... →+CM
Front-Roundhouse ..... →+CF
Air Down-Jab ..... ↙ ou ↓ ou ↘+SR (ar)
Air Down-Strong ..... ↙ ou ↓ ou ↘+SM (ar)
Air Down-Fierce ..... ↙ ou ↓ ou ↘+SF (ar)
Air Down-Forward ..... ↙ ou ↓ ou ↘+CM (ar)
Air Down-Roundhouse ..... ↙ ou ↓ ou ↘+CF (ar)

- **Special Moves**

Helicopter ..... ↓↙←+C
Air Helicopter ..... ↓↙←+C (ar)
Hell's Gate ..... ←↙↓↘→+C
Death Dance Ground .... ↓↑+C (oponente caído)
Coffin Maker ..... ↘→↗+S (perto)

- **ES Special Moves**

*Helicopter ..... ↓↙←+C
*Air Helicopter ..... ↓↙←+C (ar)
*Death Dance Ground .....
..... ↓↑+C (oponente caído)
*Coffin Maker ..... ↘→↗+S (perto)

Rykuo (Aulbath)

- **Normal Moves**

Dash ..... →→
Escape ..... ←←
P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (perto)
Dash HP ..... SF (durante 'Dash')
Near Roundhouse ..... CF (perto)

- **Special Moves**

Sonic ..... ↓↘→+S
Swamp Gas ..... ←↙↓↘→+C
Jumping Drill ..... ←←+C
Dorsal Saw ..... ←→+S
Crystal Lancer ..... →↘↓↙←+SM ou SF (perto)
Frenzy ..... →↘↓↙←+CM ou CF (perto)

- **ES Special Moves**

*Swamp Gas ..... ←↙↓↘→+C
*Jumping Drill ..... ←←+C
*Dorsal Saw ..... ←→+S
*Crystal Lancer ... →↘↓↙←+SM ou SF (perto)
*Frenzy ..... →↘↓↙←+CM ou CF (perto)

Morrigan Aenslaed

- **Normal Moves**

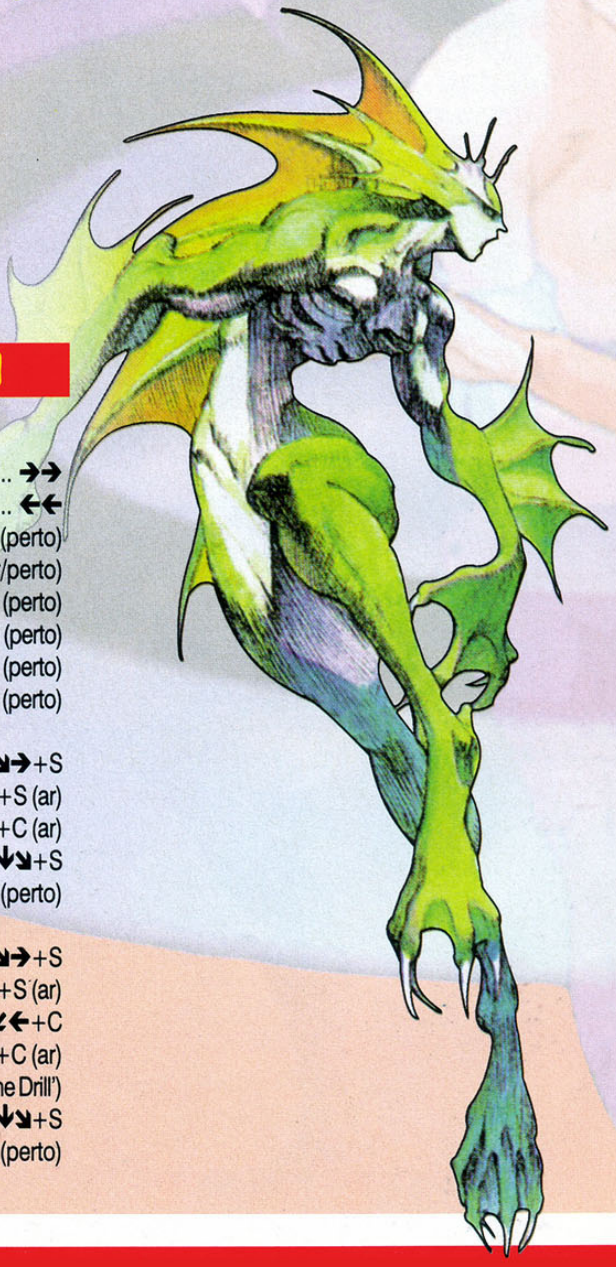
Dash ..... →→
Escape ..... ←←
P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (perto)
Air P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (ar/perto)
Near Jab ..... SR (perto)
Near Strong ..... SM (perto)
Near Fierce ..... SF (perto)
Near Roundhouse ..... CF (perto)

- **Special Moves**

Soul Fist ..... ↓↘→+S
Diagonal Soul Fist ..... ↑↗→+S (ar)
Valkyrie Turn ..... ↓↙←+C (ar)
Shadow Blade ..... →↓↘+S
Hell Ride ..... →↘↓↙←+SM ou SF (perto)

- **ES Special Moves**

*Soul Fist ..... ↓↘→+S
*Diagonal Soul Fist ..... ↑↗→+S (ar)
*The Drill ..... →↘↓↙←+C
*Air The Drill ..... →↘↓↙←+C (ar)
*Valkyrie Turn ..... C (após 'Succubus Air/The Drill')
*Shadow Blade ..... →↓↘+S
*Hell Ride ..... →↘↓↙←+SM ou SF (perto)



Sasquatch

- **Normal Moves**

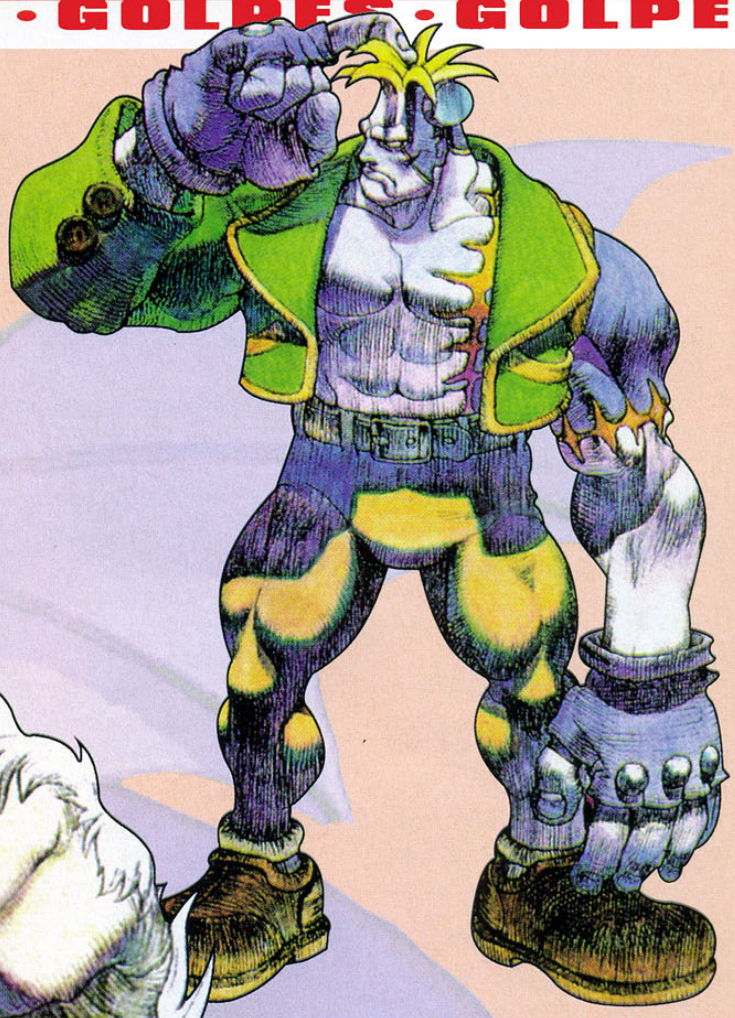
Dash ..... →→
Escape ..... ←←
P-Throw ..... ← ou → + SM ou SF (perto)

- **Special Moves**

Frost Blast ..... ←↙↓↘→ + S
Vortex Kick ..... →↓↘ + C
Ice Fortress ..... ↓↓ + 3S
Big Brunch ..... →↘↓ + SM ou SF (perto)
Big Throat ..... ↓↙← + CM ou CF (perto)
Big Swing ..... 360º + CM ou CF (perto)

- **ES Special Moves**

*Vortex Kick ..... →↓↘ + C
*Ice Fortress ..... ↓↓ + 3S
*Big Swing ..... 360º + CM ou CF (perto)



Victor Von Gerdenheim

- **Normal Moves**

Escape ..... ←←
P-Throw ..... ← ou → + SM ou SF (perto)
K-Throw ..... ← ou → + CM ou CF (perto)
Charge Fierce ..... segure SF
Charge Near Fierce ..... segure SF (perto)
Crouch Charge Fierce ..... segure ↓ + SF
Charge Roundhouse ..... segure CF
Near Strong ..... SM (perto)
Near Fierce ..... SF (perto)
Near Roundhouse ..... CF (perto)

- **Special Moves**

Rush Punch ..... ←(c)→ + S
Rush Kick ..... ←(c)→ + C
Whirlwind Punch ..... ↓↙←→ + S
Von Stomp ..... ↓↙← + C
Helicopter ..... ↙↓↘→↗ + C
Shock Smash ..... ↓↘→↗ + C (perto)
Power Bolt Throw ..... 360º + 3S (perto)

- **ES Special Moves**

*Rush Punch ..... ←(c)→ + S
*Rush Kick ..... ←(c)→ + C
*Whirlwind Punch ..... ↓↙←→ + S
*Helicopter ..... ↙↓↘→↗ + C
*Thunder Strike ..... ↓(c)↑ + S (perto)
*3-Thunder Strike ..... ↓(c)↑ + 3S (perto)
*Power Bolt Throw ..... 360º + 3S (perto)

Night Warriors: Darkstalkers' Revenge

Vampire Hunter: Darkstalkers' Revenge

Lutadores

Anakaris, Bishamon, Demitri Maximoff, Donovan Baine, Felicia, Hsien-Ko (Lei-Lei), Huitzil (Phobos), John Talbain (Gallon), Lord Raptor (Zabel Zarock), Morrigan Aenslaed, Pyron, Rikuo (Aulbath), Sasquatch, Victor Von Gerdenheim.

Versões

Arcade
Saturn

Legenda

SR ..... Soco Rápido ('Jab')
SM ..... Soco Médio ('Strong')
SF ..... Soco Forte ('Fierce')
S ..... Botão de Soco
3S ..... 3 Botões de Soco
CR ..... Chute Rápido ('Short')
CM ..... Chute Médio ('Forward')
CF ..... Chute Forte ('Roundhouse')
C ..... Botão de Chute
3C ..... 3 Botões de Chute
SX+CX ..... Botões de Soco e Chute Iguais
Direcional ..... Botão Direcional
Safety Landing ..... Botão de Soco ou Chute (arremesso inimigo)
Ground Attack ..... ↑+S ou C (inimigo caído)
*Ground Attack ..... ↑+2S ou 2C (inimigo caído)
(c) ..... Carregar Movimento

Observações:

• Todos os movimentos funcionam com o inimigo à direita.
• O asterisco (*) indica a quantidade de barras 'Special' utilizadas para o golpe.
• Os golpes precedidos pela sigla 'GR' indicam movimentos de 'Guard Reversal'.
• As palavras entre parênteses (x) indicam condições para desferir o golpe:
(acima): Acima do inimigo.
(após 'x'): Após ação especificada.
(ar): Pulando.
(ar-parede): Pulando na parede.
(ar-parado): Pulando para o alto.
(ar-lateral): Pulando para o lado.
(ar-frente): Pulando para frente.
(ar-trás): Pulando para trás.
(antes de cair): Antes de cair no chão após ser atacado.
(levantando): Após ser derrubado, quando estiver levantando.
(defesa): Defendendo um ataque.
(durante 'x'): Durante ação especificada.
(inimigo caído): Inimigo caído no chão.
(longe): Longe do inimigo.
(parede): Perto da parede.
(perto): Perto do inimigo.
(contra-projétil): Contra magia.

Anakaris

• **Normal Moves**
Float ..... ↑ (ar)
High Float ..... ↑↑ (ar)
Triple Jump ..... ↑↑↑ (ar-lateral)
Dash ..... →→
Escape ..... ←←
Wall Escape ..... ←← (parede)
B-F Forward ..... ← ou →+CM
Air Down-Kick ..... segure ↓+C (ar-lateral)
Air DF-Kick ..... segure ↘+C (ar-lateral)
• **Special Moves**
Near Sarcophagus Slam ..... SR+CR
Middle Sarcophagus Slam ..... SM+CM
Far Sarcophagus Slam ..... SF+CF
Grand Warp ..... ↓↘→+S
Pharaoh's Curse ..... ↓↘→+S (ar)
Long Snake ..... ←→+S
Retribution ..... ↓↘→+C (após 'The Void')
The Void ..... ↓↙←+C (contra-projétil)
• **ES Special Moves**
*Sarcophagus Slam ..... 2S+2C
*Grand Warp ..... ↓↘→+2S
*Pharaoh's Curse ..... ↓↘→+2S (ar)
*Long Snake ..... ←→+2S
• **EX Special Moves**
*Hell Hole ..... ←↙↓↘→+2C
*Pharaoh Magic ..... CM, SR, ↓, CR, SM
*Pharaoh Split ..... SR, SR, ↓, CM, CF

Bishamon

• **Normal Moves**
Dash ..... →→
Escape ..... ←←
P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (perto)
Air P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (ar/perto)
Front-Jab ..... →+SR
Front-Strong ..... →+SM
Front-Fierce ..... →+SF
Front-Short ..... →+CR
Front-Forward ..... →+CM
Front-Roundhouse ..... →+CF
• **Special Moves**
The Impale ..... ←↙↓↘→+S
The Divider ..... ↓↘→+S (após 'The Impale')
The Retriever ..... ←+S (após 'The Impale')
Long Spirit Strike ..... ←(c)→+S
Low Spirit Strike ..... ←(c)→+C
Spirit Hold ..... ↑↗→+S (ar)
Upper Slash ..... 360º+S (perto)
GR 'Upper Slash' ..... →↓↘+S (defesa)
• **ES Special Moves**
*Upper Slash ..... 360º+2S (perto)
*GR 'Upper Slash' ..... →↓↘+2S (defesa)
*Spirit Hold ..... ↑↗→+2S (ar)
*The Impale ..... ←↙↓↘→+2S
*Long Spirit Strike ..... ←(c)→+2S
*Low Spirit Strike ..... ←(c)→+2C
• **EX Special Moves**
*Bushido Crush ..... →↘↓↙←+2S
*Enma Seki ..... ←↙↓↘→+2C

Demitri Maximoff

• **Normal Moves**
Dash ..... →→
Escape ..... ←←
P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (perto)
Air P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (ar/perto)
Near Strong ..... SM (perto)
Near Fierce ..... SF (perto)
Near Forward ..... CM (perto)
• **Special Moves**
Hellfire ..... ↓↘→+S
Air Hellfire ..... ↓↘→+S (ar)
Spinning Uppercut ..... →↓↘+S
Dash Spinning Uppercut ..... →↓↘+S (durante 'Dash' ou 'Escape')
Fallen Angel ..... ↓↙←+C
Air Fallen Angel ..... ↓↙←+C (ar)
Stake Throw ..... 360º+SM ou SF (perto)
GR 'Spinning Uppercut' ..... →↓↘+S (defesa)
• **ES Special Moves**
*Hellfire ..... ↓↘→+2S
*Air Hellfire ..... ↓↘→+2S (ar)
*Spinning Uppercut ..... →↓↘+2S
*Dash Spinning Uppercut ..... →↓↘+2S (durante 'Dash')
*Fallen Angel ..... ↓↙←+2C
*Air Fallen Angel ..... ↓↙←+2C (ar)
*GR 'Spinning Uppercut' ..... →↓↘+2S (defesa)
• **EX Special Moves**
*Midnight Fury ..... ↓→↘+2S
*Demon Pillion ..... ↓→↘+2C

Donovan Baine

• **Normal Moves**
Dash ..... →→
Escape ..... ←←
P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (perto)
Front-Roundhouse ..... →+CF

Air Down-Short ..... ↙ ou ↓ ou ↘+CR (ar)
Air Down-Forward ..... ↙ ou ↓ ou ↘+CM (ar)
Air Down-Roundhouse ..... ↙ ou ↓ ou ↘+CF (ar)

• **Special Moves**

Flame Sword ..... →↓↘+S
Blizzard Sword ..... ←↙↓↘→+S
Sword Grapple ..... →↘↓↙←+S (perto)
Lightning Sword ..... ←↓↙+S
Release Sword ..... SX+CX
Spiral Sword ..... SX+CX (após 'Release Sword')
GR 'Flame Sword' ..... →↓↘+S (defesa)

• **ES Special Moves**

*Flame Sword ..... →↓↘+2S
*Blizzard Sword ..... ←↙↓↘→+2S
*Lightning Sword ..... ←↓↙+2S
*Release Sword ..... 2SX+2CX
*GR 'Flame Sword' ..... →↓↘+2S (defesa)

• **EX Special Moves**

*Spirit Crusher ..... ←↙↓↘→+C
*Change Immortal ..... SM, SR, ←, CR, CM (direcionável)

Felicia

• **Normal Moves**

Dash ..... →→
Escape ..... ←←
Triangle Jump ..... ↗ ou → ou ↘ (ar-parede)
P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (perto)
Air P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (ar/perto)
K-Throw ..... ← ou →+CM ou CF (perto)
Near Jab ..... SR (perto)
Near Strong ..... SM (perto)
Near Fierce ..... SF (perto)
Near Short ..... CR (perto)
Near Forward ..... SM (perto)
Near Roundhouse ..... CF (perto)

• **Special Moves**

Rolling Smash ..... →↘↓↙←+S
Two-Rolling Smash ..... →↘↓↙←+S, S
Rolling Slash ..... ←↙↓↘→+S
Two-Rolling Slash ..... ←↙↓↘→+S, S
Lunge Kick ..... ←↓↙+C
Litterbox Kick ..... ↓↘→+C
Scratching Post ..... →↘↓↙←+CM ou CF (perto)
GR 'Litterbox Kick' ..... ↓↘→+C (defesa)

• **ES Special Moves**

*Rolling Smash ..... →↘↓↙←+2S
*Two-Rolling Smash ..... →↘↓↙←+2S, S
*Rolling Slash ..... ←↙↓↘→+2S
*Two-Rolling Slash ..... ←↙↓↘→+2S, S
*Lunge Kick ..... ←↓↙+2C
*Litterbox Kick ..... ↓↘→+2C
*Scratching Post ..... →↘↓↙←+2C (perto)
*GR 'Litterbox Kick' ..... ↓↘→+2C (defesa)

• **EX Special Moves**

*Rolling Fury ..... →↓↘+2S
*Please Help Me ..... ←↙↓↘→+2C

Hsien_Ko (Lei_Lei)

• **Normal Moves**

Dash ..... →→
Air Dash ..... →→ (ar)
Escape ..... ←←
Air Escape ..... ←← (ar)
P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (perto)
Air P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (ar/perto)
K-Throw ..... ← ou →+CM ou CF (perto)
Front-Strong ..... →+SM
Front-Fierce ..... →+SF
Near Jab ..... SR (perto)
Near Fierce ..... SF (perto)

• **Special Moves**

Dark Artillery ..... ↓↘→+S
Phantom Reverb ..... ↓↙←+S
Air Phantom Reverb ..... ↓↙←+S (ar)
Cyclone Blade Dance ..... →↓↘+S
Air Cyclone Blade Dance ..... →↓↘+S (ar)
Spectral Slicer ..... →↘↓↙←+S (perto)
GR 'Phantom Reverb' ..... ↓↙←+S (defesa)

• **ES Special Moves**

*Dark Artillery ..... ↓↘→+2S
*Phantom Reverb ..... ↓↙←+2S
*Air Phantom Reverb ..... ↓↙←+2S (ar)
*Cyclone Blade Dance ..... →↓↘+2S
*Air Cyclone Blade Dance ..... →↓↘+2S (ar)
*Spectral Slicer ..... →↘↓↙←+2S (perto)
*GR 'Phantom Reverb' ..... ↓↙←+2S (defesa)

• **EX Special Moves**

*Ground Ghost Blade ..... ←↙↓↘→+2C
*Iron Rain ..... CR, CF, SM, SM, ↑

Huitzil (Phobos)

• **Normal Moves**

Float ..... ↖ ou ↑ ou ↗
Float Cancel ..... ↙ ou ↓ ou ↘ (após 'Float')
Dash ..... →→
Air Dash ..... →→ (ar)
Escape ..... ←←
Air Escape ..... ←← (ar)
Front-Crouch Step ..... ↘
Back-Crouch Step ..... ↙
P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (perto)
Air P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (ar/perto)
Near Strong ..... SM (perto)

Near Fierce ..... SF (perto)
Near Forward ..... CM (perto)
Near Roundhouse ..... CF (perto)
• **Special Moves**
Plasma Beam ..... ↓↘→+S
Genocide Falcon ..... ←↓↙+S
Missile Launcher ..... ↓↘→+C
Circuit Scrapper ..... →↘↓↙←+SM ou SF (perto)
GR 'Force Field' ..... →↓↘+S (defesa)
• **ES Special Moves**
*Plasma Beam ..... ↓↘→+2S
*Genocide Falcon ..... ←↓↙+2S
*Missile Launcher ..... ↓↘→+2C
*Circuit Scrapper ..... →↘↓↙←+2S (perto)
*GR 'Force Field' ..... →↓↘+2S (defesa)
• **EX Special Moves**
*Final Zapper ..... →↓↘+2C
*Cannon Strike ..... →↘↓↙←+2C

John Talbain (Gallon)

• **Normal Moves**
Dash ..... →→
Escape ..... ←←
P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (perto)
Air P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (ar/perto)
K-Throw ..... ← ou →+CM ou CF (perto)
Near Strong ..... SM (perto)
Near Fierce ..... SF (perto)
Near Short ..... CR (perto)
Near Roundhouse ..... CF (perto)
• **Special Moves**
Luna Hammer ..... ↓↘→+S
Jumping Luna Hammer ..... →↘↓+S (ar)
Diagonal Luna Hammer ..... →↓↘+S
Blaze Kick ..... ↓↑+C
Nunchaku Flail ..... ←↓↙+S
Roll Throw ..... →↘↓↙←+CM ou CF (perto)
GR 'Diagonal Luna Hammer' .. →↓↘+S (defesa)
• **ES Special Moves**
*Luna Hammer ..... ↓↘→+2S
*Jumping Luna Hammer ..... →↘↓+2S (ar)
*Diagonal Luna Hammer ..... →↓↘+2S
*Blaze Kick ..... ↓↑+2C
*Nunchaku Flail ..... ←↓↙+2S
*Roll Throw ..... →↘↓↙←+2C
*GR 'Diagonal Luna Hammer' .....
..... →↓↘+2S (defesa)
• **EX Special Moves**
*Fury ..... ←↙↓↘→+2C
*Beast Cannon ..... →↘↓↙←+2S

Lord Raptor (Zabel Zarock)

• **Normal Moves**
Dash ..... →→
Escape ..... ←←
Air Dash ..... →→ (ar)
Air Escape ..... ←← (ar)
P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (perto)
Air P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (ar/perto)
K-Throw ..... ← ou →+CM ou CF (perto)
Front-Jab ..... →+SR
Front-Strong ..... →+SM
Front-Fierce ..... →+SF
Front-Short ..... →+CR
Front-Forward ..... →+CM
Front-Roundhouse ..... →+CF
Air Down-Jab ..... ↙ ou ↓ ou ↘+SR (ar)
Air Down-Strong ..... ↙ ou ↓ ou ↘+SM (ar)
Air Down-Fierce ..... ↙ ou ↓ ou ↘+SF (ar)
Air Down-Short ..... ↙ ou ↓ ou ↘+CR (ar)
Air Down-Forward ..... ↙ ou ↓ ou ↘+CM (ar)
Air Down-Roundhouse ..... ↙ ou ↓ ou ↘+CF (ar)
• **Special Moves**
Helicopter ..... ↓↙←+C
Air Helicopter ..... ↓↙←+C (ar)
Hell's Gate ..... ←↙↓↘→+C
Death Dance Ground .....
..... ↓↑+C (oponente caído)
Coffin Maker ..... →↘↓↙←+S (perto)
GR 'Helicopter' ..... ↓↙←+C (defesa)
• **ES Special Moves**
*Helicopter ..... ↓↙←+2C
*Air Helicopter ..... ↓↙←+2C (ar)
*Death Dance ..... ↓↑+2C
*Death Dance Ground .....
..... ↓↑+2C (oponente caído)
*Coffin Maker ..... →↘↓↙←+2S (perto)

*GR 'Helicopter' ..... ↓↙←+2C (defesa)
• **EX Special Moves**
*Evil Scream ..... →←+2S
*Hell Dunk ..... →↓↘+2S
*Death Voltage ..... →↘↓↙←+2C

Morrigan Aenslaed

• **Normal Moves**
Dash ..... →→
Escape ..... ←←
P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (perto)
Air P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (ar/perto)
Near Jab ..... SR (perto)
Near Strong ..... SM (perto)
Near Fierce ..... SF (perto)
Near Roundhouse ..... CF (perto)
• **Special Moves**
Soul Fist ..... ↓↘→+S
Diagonal Soul Fist ..... ↑↗→+S (ar)
Valkyrie Turn ..... ↓↙←+C (ar)
Shadow Blade ..... →↓↘+S
Hell Ride ..... →↘↓↙←+SM ou SF (perto)
GR 'Shadow Blade' ..... →↓↘+S (defesa)
• **ES Special Moves**
*Soul Fist ..... ↓↘→+2S
*Diagonal Soul Fist ..... ↑↗→+2S (ar)
*Shadow Blade ..... →↓↘+2S
*Hell Ride ..... →↘↓↙←+2S (perto)
*GR 'Shadow Blade' ..... →↓↘+2S (defesa)
• **EX Special Moves**
*The Drill ..... →↘↓↙←+2C
*Air The Drill ..... →↘↓↙←+2C (ar)
*Valkyrie Turn .....
..... C (após 'Succubus Air/The Drill')
*Darkness Illusion ..... SR, SR, →, CR, SF
*Astral Vision ..... SR, SR, →, SM, SF

Pyron

• **Normal Moves**
Dash ..... →→
Escape ..... ←←
P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (perto)
Air P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (ar/perto)
Front-Jab ..... →+SR
Front-Strong ..... →+SM
Front-Fierce ..... →+SF
Air Down-Jab ..... ↙ ou ↓ ou ↘+SR (ar)
Air Down-Strong ..... ↙ ou ↓ ou ↘+SM (ar)
Air Down-Fierce ..... ↙ ou ↓ ou ↘+SF (ar)
• **Special Moves**
Soul Smasher ..... ↓↘→+S
Air Soul Smasher ..... ↑↗→+S (ar)
Zodiac Fire ..... →↓↘+S
Orbital Blaze ..... ↓↙←+C (ar)
Burning Planet .... →↘↓↙←+SM ou SF (perto)

Galactic Voyage ..... ←↓↙+S ou C
Air Galactic Voyage ..... ←↓↙+S ou C (ar)
GR 'Zodiac Fire' ..... →↓↘+S (defesa)

• **ES Special Moves**

*Soul Smasher ..... ↓↘→+2S
*Air Soul Smasher ..... ↑↗→+2S (ar)
*Zodiac Fire ..... →↓↘+2S
*Orbital Blaze ..... ↓↙←+2C (ar)
*Burning Planet ..... →↘↓↙←+2S (perto)
*GR 'Zodiac Fire' ..... →↓↘+2S (defesa)

• **EX Special Moves**

*Near Cosmic Disruption ..... ←↙↓↘→+2S
*Far Cosmic Disruption ..... ←↙↓↘→+2C

Rykuo (Aulbath)

• **Normal Moves**

Dash ..... →→
Escape ..... ←←
P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (perto)
Air P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (ar/perto)
Dash HP ..... SF (durante 'Dash')
Near Roundhouse ..... CF (perto)

• **Special Moves**

Sonic ..... ↓↘→+S
Swamp Gas ..... ↓↘→+C
Jumping Drill ..... ←←+C
Dorsal Saw ..... ←→+S
Crystal Lancer ..... →↘↓↙←+SM ou SF (perto)
Frenzy ..... →↘↓↙←+CM ou CF (perto)
GR 'Sonic' ..... ↓↘→+S (defesa)

• **ES Special Moves**

*Sonic ..... ↓↘→+2S
*Swamp Gas ..... ↓↘→+2C
*Jumping Drill ..... ←←+2C
*Dorsal Saw ..... ←→+2S
*Crystal Lancer ..... →↘↓↙←+2S (perto)
*Frenzy ..... →↘↓↙←+2C (perto)
*GR 'Sonic' ..... ↓↘→+2S (defesa)

• **EX Special Moves**

*Scissors Smash ..... ↓↓+2S (cor original: SR, CF)
*Sea Rage ..... ←↙↓↘→+2S
*Water Jail ..... →↓↘+2S
*Aqua Spread ..... →↘↓+2S ou 2C

Sasquatch

• **Normal Moves**

Dash ..... →→
Escape ..... ←←
P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (perto)
Air P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (ar/perto)

• **Special Moves**

Frost Blast ..... ↓↘→+S
Vortex Kick ..... →↓↘+C
Ice Fortress ..... ↓↓+S
Big Brunch ..... →↘↓↙←+SM ou SF (perto)
Big Cyclone ..... ↓↙←+C
Air Big Cyclone ..... ↓↙←+C (ar)
Big Swing ..... 360º+CM ou CF (perto)
GR 'Vortex Kick' ..... →↓↘+C (defesa)

• **ES Special Moves**

*Vortex Kick ..... →↓↘+2C
*Ice Fortress ..... ↓↓+2S
*Big Brunch ..... →↘↓↙←+2S (perto)
*Big Cyclone ..... ↓↙←+2C
*Air Big Cyclone ..... ↓↙←+2C (ar)
*Big Swing ..... 360º+2C
*GR 'Vortex Kick' ..... →↓↘+2C (defesa)

• **EX Special Moves**

*White Out ..... ←↙↓↘→+2S
*Big Ice Bane ..... ←↙↓↘→+2C

Victor Von Gerdenheim

• **Normal Moves**

Escape ..... ←←
P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (perto)
Air P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (ar/perto)
K-Throw ..... ← ou →+CM ou CF (perto)
Charge Strong ..... segure SM
Charge Near Strong ..... segure SM (perto)
Crouch Charge Strong ..... segure ↓+SM
Charge Fierce ..... segure SF
Charge Near Fierce ..... segure SF (perto)
Crouch Charge Fierce ..... segure ↓+SF
Charge Forward ..... segure CM
Charge Near Forward ..... segure CM (perto)
Crouch Charge Forward ..... segure ↓+CM
Charge Roundhouse ..... segure CF
Charge Near Roundhouse ..... segure CF (perto)
Crouch Charge Roundhouse ..... segure ↓+CF
Near Strong ..... SM (perto)
Near Fierce ..... SF (perto)
Near Short ..... CR (perto)
Near Forward ..... CM (perto)
Near Roundhouse ..... CF (perto)

• **Special Moves**

Rush Punch ..... ←(c)→+S
Rush Kick ..... ←(c)→+C
Whirlwind Punch ..... ↓↙←+S
Von Stomp ..... ↓↙←+C
Shock Smash ..... ↓↘→↗+C (perto)
Power Bolt Throw ..... 360º+3S (perto)
GR 'Von Stomp' ..... ↓↙←+C (defesa)

• **ES Special Moves**

*Rush Punch ..... ←(c)→+2S
*Rush Kick ..... ←(c)→+2C
*Whirlwind Punch ..... ↓↙←+2S
*Von Stomp ..... ↓↙←+2C
*GR 'Von Stomp' ..... ↓↙←+2C (defesa)

• **EX Special Moves**

*Thunder Strike ..... ↓(c)↑+2S
*Great Gerdenheim ..... ←↙↓↘→+2C
*Spiral Gerdenheim ..... S (após 'Great Gerdenheim')

Darkstalkers III: Jedah's Damnation

Vampire Savior: The Lord of Vampire

Legenda

SR ..... Soco Rápido ('Jab')
SM ..... Soco Médio ('Strong')
SF ..... Soco Forte ('Fierce')
S ..... Botão de Soco
3S ..... 3 Botões de Soco
CR ..... Chute Rápido ('Short')
CM ..... Chute Médio ('Forward')
CF ..... Chute Forte ('Roundhouse')
C ..... Botão de Chute
3C ..... 3 Botões de Chute
SX+CX ..... Botões de Soco e Chute Iguais
Direcional ..... Botão Direcional
Friendship ..... Botão Friendship
Dark Force ..... SX+CX
Tech-Hit ..... Botão de Soco ou Chute (defesa)
Safety Landing ..... Botão de Soco ou Chute (arremesso inimigo)
Ground Attack ..... ↑+S ou C (inimigo caído)
*Ground Attack ..... ↑+2S ou 2C (inimigo caído)
(c) ..... Carregar Movimento

Observações:

• Todos os movimentos funcionam com o inimigo à direita.
• O asterisco (*) indica a quantidade de barras 'Special' utilizadas para o golpe.
• Os golpes precedidos pela sigla 'GC' indicam movimentos de 'Guard Cancel'.
• As palavras entre parênteses (x) indicam condições para desferir o golpe:
(acima): Acima do inimigo.
(após 'x'): Após ação especificada.
(ar): Pulando.
(ar-parede): Pulando na parede.
(ar-parado): Pulando para o alto.
(ar-lateral): Pulando para o lado.
(ar-frente): Pulando para frente.
(ar-trás): Pulando para trás.
(antes de cair): Antes de cair no chão após ser atacado.
(levantando): Após ser derrubado, quando estiver levantando.
(defesa): Defendendo um ataque.
(durante 'x'): Durante ação especificada.
(inimigo caído): Inimigo caído no chão.
(longe): Longe do inimigo.
(parede): Perto da parede.
(perto): Perto do inimigo.
(contra-projétil): Contra magia.

Anakaris

• Normal Moves

Dancing Taunt ..... 3S+Friendship
Float ..... ↑ (ar)
High Float ..... ↑↑ (ar)
Triple Jump ..... ↑↑↑ (ar-lateral)
Dash ..... →→
Escape ..... ←←
Wall Escape ..... ←← (parede)
Side-Forward ..... ← ou →+CM
Air Down-Kick ..... segure ↓+C (ar-lateral)
Air DF-Kick ..... segure ↘+C (ar-lateral)

• Special Moves

Air Far Sarcophagus Slam .... ↓↓+SF ou CF (ar)
Air Middle Sarcophagus Slam ..... ↓↓+SM ou CM (ar)
Air Near Sarcophagus Slam ..... ↓↓+SR ou CR (ar)
Air Retribution ..... ↓↘→+C (ar/após 'The Void')
Air The Void ..... ↓↙←+C (ar/contra-projétil)
Far Sarcophagus Slam ..... ↓↓+SF ou CF
Grand Warp ..... ↓↘→+S
Hell Hole ..... →↓↘+C (levantando)
Long Snake ..... ←→+S
Middle Sarcophagus Slam ..... ↓↓+SM ou CM
Near Sarcophagus Slam ..... ↓↓+SR ou CR
Pharaoh's Curse ..... ↓↘→+S (ar)
Retribution ..... ↓↘→+C (após 'The Void')
The Void ..... ↓↙←+C (contra-projétil)

• ES Special Moves

*Air Retribution ... ↓↘→+2C (ar/após 'The Void')
*Grand Warp ..... ↓↘→+2S
*Hell Hole ..... →↓↘+2C (levantando)
*Long Snake ..... ←→+2S
*Pharaoh's Curse ..... ↓↘→+2S (ar)
*Retribution ..... ↓↘→+2C (após 'The Void')
*Sarcophagus Slam ..... ↓↓+2S ou 2C

• EX Special Moves

***Air Pharaoh Decoration ..... CF, SM, CR, ↓, SR, CM, SF (ar)
***Pharaoh Decoration ..... CF, SM, CR, ↓, SR, CM, SF
**Air Pharaoh Salvation .. CF, SM, ↓, CM, SF (ar)
**Pharaoh Salvation ..... CF, SM, ↓, CM, SF
*Air Pharaoh Magic ..... CM, SR, ↓, CR, SM (ar)
*GC 'Word of Truth' ..... →↓↘+2S (defesa)
*Pharaoh Magic ..... CM, SR, ↓, CR, SM
*Punishment Hole ..... ←↙↓↘→+2C

Baby Bonnie Hood (Bulleta)

• Normal Moves

Double Jump ..... ↑↑
Dash ..... →→
Escape ..... ←←
P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (perto)
Air P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (ar/perto)
Near-Jab ..... SR (perto)
Near-Strong ..... SM (perto)
Near-Short ..... CR (perto)
Dash Charge Strong ..... →→+SM (segure)
Side-Strong ..... ← ou →+SM
Side-Forward ..... ← ou →+CM
Crouch Front-Roundhouse ..... ↘+CF

• Special Moves

Air-to-Ground Missile ..... ↓(c)↑+S
Anti Stolen Basket ..... ↓↙←+S
Blessed Wine ..... →↓↘+S

Charge Anti Stolen Basket ..... ↓↙←+S (segure)
GC 'Jealousy & Fake' ..... →↓↘+C (defesa)
High Missile ..... ←(c)→+S
Low Missile ..... ←(c)→+C
Sentimental Typhoon .....
..... →↘↓↙←+SM ou SF (perto)
Stalking ..... ↓+3C

• **ES Special Moves**
*Air-to-Ground Missile ..... ↓(c)↑+2S
*Anti Stolen Basket ..... ↓↙←+2S
*Blessed Wine ..... →↓↘+2S
*High Missile ..... ←(c)→+2S
*Low Missile ..... ←(c)→+2C
*Sentimental Typhoon .... →↘↓↙←+2S (perto)

• **EX Special Moves**
*Apple for You ..... →↘↓↙←+2C
*Beautiful Memory ..... ←↙↓↘→+2C
*Cool Hunting ..... ←↙↓↘→+2S

Bishamon

• **Normal Moves**
Dash ..... →→
Escape ..... ←←
P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (perto)
Air P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (ar/perto)
Front-Jab ..... →+SR
Front-Strong ..... →+SM
Front-Fierce ..... →+SF
Front-Short ..... →+CR
Front-Forward ..... →+CM
Front-Roundhouse ..... →+CF
Two-Front-Jab ..... →+SR, SR rapidamente
Two-Front-Strong .... →+SM, SM rapidamente
Two-Front-Fierce ..... →+SF, SF rapidamente

• **Special Moves**
Air Spirit Hold ..... ←↙↓↘→+S (ar)
GC 'Upper Slash' ..... →↓↘+S (defesa)
High Spirit Strike ..... ←(c)→+S
Low Spirit Strike ..... ←(c)→+C
Spirit Hold ..... ←↙↓↘→+S
The Divider ... ↓↘→+S (durante 'Spirit Hold')
The Retriever ..... ←+S (durante 'Spirit Hold')
Torture Slash ..... 360º+S (perto)

• **ES Special Moves**
*Air Spirit Hold ..... ←↙↓↘→+2S (ar)
*GC 'Upper Slash' ..... →↓↘+2S (defesa)
*High Spirit Strike ..... ←(c)→+2S
*Low Spirit Strike ..... ←(c)→+2C
*Spirit Hold ..... ←↙↓↘→+2S
*The Divider ..... ↓↘→+2S (durante 'Spirit Hold')
*Torture Slash ..... 360º+2S (perto)

• **EX Special Moves**
*Bushido Crush ..... →↘↓↙←+2S
*Enma Seki ..... ←↙↓↘→+2C
*Slicing Chop ..... ↓↓+2S (inimigo caído)

Dark John Talbain (Dark Gallon)

• **Normal Moves**
Dash ..... →→
Cross Dash ..... →→ (perto)
Escape ..... ←←
P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (perto)
Air P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (ar/perto)
K-Throw ..... ← ou →+CM ou CF (perto)
Near Strong ..... SM (perto)
Near Fierce ..... SF (perto)
Near Short ..... CR (perto)
Near Roundhouse ..... CF (perto)
Front-Forward ..... →+CM

• **Special Moves**
Blaze Kick ..... ↓↑+C
Continuing Luna Hammer ..... Direcional+S
..... (durante 'Luna Hammer')
GC 'Diagonal Luna Hammer' .. →↓↘+S (defesa)
Jumping Luna Hammer ..... ↓↘→+S (ar)
Jumping Luna Hammer ..... ↓↘→+S (ar)
Luna Hammer ..... ↓↘→+S
Nunchaku Flail ..... ↓↙←+S
Quick Move ..... ↓+3C
Roll Throw ..... →↘↓↙←+CM ou CF (perto)
Turbo Nunchaku Flail .....
..... S (durante 'Nunchaku Flail')

• **ES Special Moves**
*Blaze Kick ..... ↓↑+2C
*Continuing Luna Hammer ..... Direcional+S
..... (durante 'Luna Hammer'/ES)
*Diagonal Luna Hammer ..... →↓↘+2S
*GC 'Diagonal Luna Hammer' .....
..... →↓↘+2S (defesa)
*Jumping Luna Hammer ..... ↓↘→+2S (ar)
*Luna Hammer ..... ↓↘→+2S
*Nunchaku Flail ..... ↓↙←+2S
*Roll Throw ..... →↘↓↙←+2C

• **EX Special Moves**
*Dragon Cannon ..... ←↙↓↘→+2C
*Moment Slice ..... SR, SM, →, CR, CM

Demitri Maximoff

• **Normal Moves**
Dash ..... →→
Cross Dash ..... →→ (perto)
Escape ..... ←←
Cross Escape ..... ←← (perto)
P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (perto)
Air P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (ar/perto)
K-Throw ..... ← ou →+CM ou CF (perto)
Near Strong ..... SM (perto)
Near Fierce ..... SF (perto)
Near Forward ..... CM (perto)

• **Special Moves**
Air Fallen Angel ..... ↓↙←+C (ar)
Air Hellfire ..... ↓↘→+S (ar)
Dash Spinning Uppercut ..... →↓↘+S
..... (durante 'Dash' ou 'Escape')
Fallen Angel ..... ↓↙←+C
GC 'Spinning Uppercut' ..... →↓↘+S (defesa)
Hellfire ..... ↓↘→+S
Spinning Uppercut ..... →↓↘+S
Stake Throw ..... 360º+SM ou SF (perto)

• **ES Special Moves**
*Air Fallen Angel ..... ↓↙←+2C (ar)
*Air Hellfire ..... ↓↘→+2S (ar)
*Dash Spinning Uppercut .....
..... →↓↘+2S (durante 'Dash')
*Fallen Angel ..... ↓↙←+2C
*GC 'Spinning Uppercut' .. →↓↘+2S (defesa)
*Hellfire ..... ↓↘→+2S
*Spinning Uppercut ..... →↓↘+2S

• **EX Special Moves**
**Midnight Pleasure ..... SR, SM, →, CM, CM
*Demon Pillion ..... ↓→↘+2C
*Midnight Fury ..... ↓→↘+2S

Donovan Baine

• Normal Moves

Dash ..... →→
Escape ..... ←←
P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (perto)
Front-Roundhouse ..... →+CF
Air Down-Short ..... ↙ ou ↓ ou ↘+CR (ar)
Air Down-Forward ..... ↙ ou ↓ ou ↘+CM (ar)
Air Down-Roundhouse ..... ↙ ou ↓ ou ↘+CF (ar)

• Special Moves

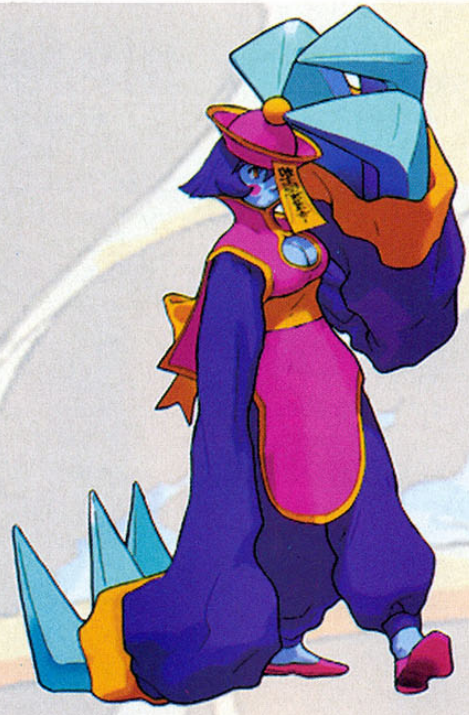
Blizzard Sword ..... ←↙↓↘→+S
Flame Sword ..... →↓↘+S
GC 'Flame Sword' ..... →↓↘+S (defesa)
Lightning Sword ..... ←↓↙+S
Release Sword ..... ↓↙←+C
Spiral Sword .....
..... ↓↙←+C (durante 'Release Sword')
Sword Grapple ..... →↘↓↙←+SM ou SF (perto)
Thunder Sword .....
..... ↓↙←+S (durante 'Release Sword')
Turbo Lightning Sword .....
..... ←↓↙+S, S repetidamente

• ES Special Moves

*Blizzard Sword ..... ←↙↓↘→+2S
*Flame Sword ..... →↓↘+2S
*Lightning Sword ..... ←↓↙+2S
*Release Sword ..... ↓↙←+2C
*Thunder Sword .....
..... ↓↙←+S (durante 'Release Sword')

• EX Special Moves

*Change Immortal .....
..... SM, SR, ←, CR, CM (direcionável)
*Spirit Crusher ..... ←↙↓↘→+C



Rolling Slash ..... ↓↘→+S
Scratching Post .... →↘↓↙←+CM ou CF (perto)
Two-Rolling Slash ..... ↓↘→+S, S

• ES Special Moves

*Cat Spike ..... →↓↘+2S
*GC 'Lunge Kick' ..... ↓↘→+2C (defesa)
*Ground Poke ..... ↓↓+2S (inimigo caído)
*Lunge Kick ..... →↓↘+2C
*Rolling Slash ..... ↓↘→+2S
*Scratching Post ..... →↘↓↙←+2C (perto)
*Two-Rolling Slash ..... ↓↘→+2S, S

• EX Special Moves

*Please Help Me ..... ←↙↓↘→+2C
*Rolling Fury ..... ←↙↓↘→+2S

Hsien_Ko (Lei_Lei)

• Normal Moves

Dash ..... →→
Cross Dash ..... →→ (perto)
Air Dash ..... →→ (ar)
Escape ..... ←←
Cross Escape ..... ←← (perto)
Air Escape ..... ←← (ar)
P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (perto)
Air P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (ar/perto)
K-Throw ..... ← ou →+CM ou CF (perto)
Front-Strong ..... →+SM
Front-Fierce ..... →+SF
Near Jab ..... SR (perto)
Near Fierce ..... SF (perto)

• Special Moves

Air Cyclone Blade Dance ..... →↓↘+S (ar)
Air Phantom Reverb ..... ↓↙←+S (ar)
Cyclone Blade Dance ..... →↓↘+S
Dark Artillery ..... ↓↘→+S
GC 'Cyclone Blade Dance' ..... →↓↘+S (defesa)
Phantom Reverb ..... ↓↙←+S
Spectral Slice .... →↘↓↙←+SM ou SF (perto)

• ES Special Moves

*Air Cyclone Blade Dance ..... →↓↘+2S (ar)
*Air Phantom Reverb ..... ↓↙←+2S (ar)
*Cyclone Blade Dance ..... →↓↘+2S
*Dark Artillery ..... ↓↘→+2S
*GC 'Cyclone Blade Dance' .. →↓↘+2S (defesa)
*Phantom Reverb ..... ↓↙←+2S

• EX Special Moves

*Evil Phantom Bomb ..... ←↙↓↘→+2S
*Ground Ghost Blade ..... ←↙↓↘→+2C
*Iron Rain ..... CR, CF, SM, SM, ↑

Felicia

• Normal Moves

Wall Triangle Jump ..... ↖ ou ← ou ↙ (ar-parede)
Enemy Grab ..... Pule no inimigo (acima)
Dash ..... →→
Cross Dash ..... →→ (perto)
Escape ..... ←←
P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (perto)
Air P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (ar/perto)
K-Throw ..... ← ou →+CM ou CF (perto)
Near Jab ..... SR (perto)
Near Strong ..... SM (perto)
Near Fierce ..... SF (perto)
Near Short ..... CR (perto)
Near Forward ..... SM (perto)
Near Roundhouse ..... CF (perto)

• Special Moves

Cat Charge ..... ↓↓+2C (segure)
Cat Spike ..... →↓↘+S
GC 'Lunge Kick' ..... →↓↘+C (defesa)
Ground Poke ..... ↓↓+S (inimigo caído)
Lunge Kick ..... →↓↘+C

Huitzil (Phobos)

• Normal Moves

Float ..... segure ↑ (ar)
Dash ..... →→
Air Dash ..... →→ (ar)
Escape ..... ←←
Air Escape ..... ←← (ar)
P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (perto)
Air P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (ar/perto)
Front-Jab ..... →+SR
Front-Strong ..... →+SM
Front-Fierce ..... →+SF
Front-Short ..... →+CR
Front-Forward ..... →+CM
Front-Roundhouse ..... →+CF

• Special Moves

Air Mine Layer ..... ↓↙←+C (ar)
Air Missile Launcher ..... ↓↙←+S (ar)
Circuit Scrapper ..... →↘↓↙←+SM ou SF (perto)
GC 'Force Field' ..... →↓↘+S (defesa)

Genocide Falcon ..... ←↓↙+S
High Plasma Beam ..... ↓↘→+S
Low Plasma Beam ..... ↓↘→+C
Missile Launcher ..... ↓↙←+S

• **ES Special Moves**

*Air Mine Layer ..... ↓↙←+2C (ar)
*Air Missile Launcher ..... ↓↙←+2S (ar)
*Circuit Scrapper ..... →↘↓↙←+2S (perto)
*GC 'Force Field' ..... →↓↘+2S (defesa)
*Genocide Falcon ..... ←↓↙+2S
*High Plasma Beam ..... ↓↘→+2S
*Low Plasma Beam ..... ↓↘→+2C
*Mine Layer ..... ↓↙←+2C
*Missile Launcher ..... ↓↙←+2S

• **EX Special Moves**

*Cannon Strike ..... →↓↘+2C
*Erasing Sphere ..... ←↓↙+2C

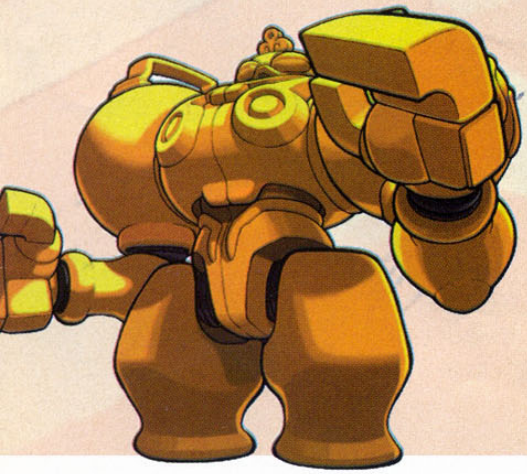
Jedah

• **Normal Moves**

Dash ..... →→
Air Dash ..... →→ (ar)
Escape ..... ←←
P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (perto)
Air P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (ar/perto)

• **Special Moves**

Air Dio Cega ..... ↓↘→+S (ar)
Dio Cega ..... ↓↘→+S
GC 'Sprezio' ..... →↓↘+S (defesa)



Illa Splinta A ..... →↘↓↙←+C (ar)
Illa Splinta B ..... →↘↓↙←+C, S (ar)
Nero Fatica ..... ↓↙←+S
San Passare ..... →↘↓↙←+CM ou CF (perto)

• **ES Special Moves**

*Air Dio Cega ..... ↓↘→+2S (ar)
*Dio Cega ..... ↓↘→+2S
*GC 'Sprezio' ..... →↓↘+2S (defesa)
*Illa Splinta A ..... →↘↓↙←+2C (ar)
*Illa Splinta B ..... →↘↓↙←+2C, S (ar)
*Nero Fatica ..... ↓↙←+2S
*San Passare ..... →↘↓↙←+2C (perto)

• **EX Special Moves**

*Finale Rosso ..... ↓↓+2S
*Plova Di Selbo A ..... ←↙↓↘→+2C
*Plova Di Selbo B .... ←↙↓↘→+2C, C (perto)

John Talbain (Gallon)

• **Normal Moves**

Dash ..... →→
Cross Dash ..... →→ (perto)
Escape ..... ←←
P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (perto)
Air P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (ar/perto)
K-Throw ..... ← ou →+CM ou CF (perto)
Near Strong ..... SM (perto)
Near Fierce ..... SF (perto)
Near Short ..... CR (perto)
Near Roundhouse ..... CF (perto)
Front-Forward ..... →+CM

• **Special Moves**

Blaze Kick ..... ↓↗+C
Continuing Luna Hammer ..... Direcional+S
..... (durante 'Luna Hammer')
GC 'Diagonal Luna Hammer' .. →↓↘+S (defesa)
Jumping Luna Hammer ..... ↓↘→+S (ar)
Jumping Luna Hammer ..... ↓↘→+S (ar)
Luna Hammer ..... ↓↘→+S

Nunchaku Flail Turbo .....
..... ↓↙←+S, S repetidamente
Nunchaku Flail ..... ↓↙←+S
Quick Move ..... ↓+3C
Roll Throw ..... →↘↓↙←+CM ou CF (perto)

• **ES Special Moves**

*Blaze Kick ..... ↓↗+2C
*Continuing Luna Hammer .....
..... Direcional+S
..... (durante 'Luna Hammer'/ES)
*Diagonal Luna Hammer .....
..... →↓↘+2S
*GC 'Diagonal Luna Hammer' .....
..... →↓↘+2S (defesa)
*Jumping Luna Hammer .....
..... ↓↘→+2S (ar)
*Luna Hammer ..... ↓↘→+2S
*Nunchaku Flail Turbo .....
..... ↓↙←+2S, S repetidamente
*Nunchaku Flail ..... ↓↙←+2S
*Roll Throw ..... →↘↓↙←+2C

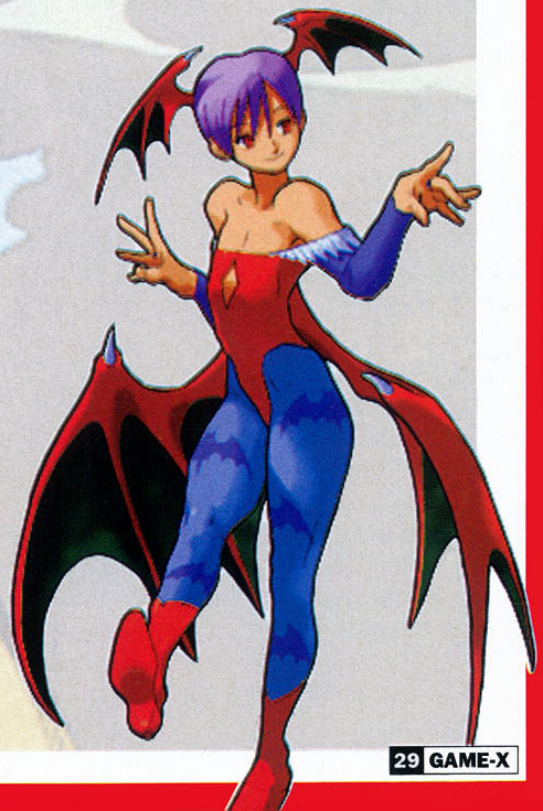
• **EX Special Moves**

*Dragon Cannon ..... ←↙↓↘→+2C
*Moment Slice ..... SR, SM, →, CR, CM

Lilith Aenslaed

• **Normal Moves**

Dash ..... →→
Escape ..... ←←
P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (perto)
Air P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (ar/perto)
Near Jab ..... SR (perto)
Near Strong ..... SM (perto)
Near Fierce ..... SF (perto)
Near Roundhouse ..... CF (perto)



• **Special Moves**
Air Soul Flash ..... ↓↘→+S (ar)
GC 'Shining Blade' ..... →↓↘ +S (defesa)
Merry Turn ..... ↓↙←+C
Mystic Arrow ..... →↘↓↙←+S (perto)
Shining Blade ..... →↓↘ +S
Soul Flash ..... ↓↘→+S
Super Jump ..... ↓↑ (segure)
• **ES Special Moves**
*Air Soul Flash ..... ↓↘→+2S (ar)
*GC 'Shining Blade' ..... →↓↘ +2S (defesa)
*Merry Turn ..... ↓↙←+22C
*Mystic Arrow ..... →↘↓↙←+2S (perto)
*Shining Blade ..... →↓↘ +2S
*Soul Flash ..... ↓↘→+2S
• **EX Special Moves**
*Air Luminous Illusion ..... SR, SR, →, CR, SF (ar)
*Gloomy Puppet Show ..... ←↙↓↘→+2C
*Luminous Illusion ..... SR, SR, →, CR, SF
*Splendor Love ..... →↓↘+2C

Lord Raptor (Zabel Zarock)

• **Normal Moves**
Dash ..... →→
Escape ..... ←←
Air Dash ..... →→ (ar)
Air Escape ..... ←← (ar)
Crouch Back-Step ..... ↙
Crouch Front-Step ..... ↘
P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (perto)
Air P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (ar/perto)
K-Throw ..... ← ou →+CM ou CF (perto)
Front-Jab ..... →+SR
Front-Strong ..... →+SM
Front-Fierce ..... →+SF
Front-Short ..... →+CR
Front-Forward ..... →+CM
Front-Roundhouse ..... →+CF
Air Down-Jab ..... ↙ ou ↓ ou ↘+SR (ar)
Air Down-Strong ..... ↙ ou ↓ ou ↘+SM (ar)
Air Down-Fierce ..... ↙ ou ↓ ou ↘+SF (ar)
Air Down-Short ..... ↙ ou ↓ ou ↘+CR (ar)
Air Down-Forward ..... ↙ ou ↓ ou ↘+CM (ar)
Air Down-Roundhouse ..... ↙ ou ↓ ou ↘+CF (ar)

• **Special Moves**
Air Helicopter ..... ↓↙←+C (ar)
Air Skull Hunting ..... ↓↑+C (ar)
Coffin Maker ..... →↘↓↙←+S (perto)
GC 'Helicopter' ..... ↓↙←+C (defesa)
Helicopter ..... ↓↙←+C
Hell's Gate ..... ←↙↓↘→+C
Skull Hunting ..... ↓↑+C
• **ES Special Moves**
*Air Helicopter ..... ↓↙←+2C (ar)
*Air Skull Hunting ..... ↓↑+2C (ar)
*Coffin Maker ..... →↘↓↙←+2S (perto)
*GC 'Helicopter' ..... ↓↙←+2C (defesa)
*Helicopter ..... ↓↙←+2C
*Skull Hunting ..... ↓↑+2C
• **EX Special Moves**
*Air Death Voltage ..... →↘↓↙←+2C (ar)
*Death Voltage ..... →↘↓↙←+2C
*Evil Scream ..... →←+2S
*Hell Dunk ..... →↓↘+2S

Morrigan Aenslaed

• **Normal Moves**
Dash ..... →→
Escape ..... ←←
Fly ..... ↓↑
P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (perto)
Air P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (ar/perto)
K-Throw ..... ← ou →+CM ou CF (perto)
Near Jab ..... SR (perto)
Near Strong ..... SM (perto)
Near Fierce ..... SF (perto)
Near Roundhouse ..... CF (perto)

• **Special Moves**
Diagonal Soul Fist ..... ↓↘→+S (ar)
GC 'Shadow Blade' ..... →↓↘+S (defesa)
Hell Ride ..... →↘↓↙←+SM ou SF (perto)
Shadow Blade ..... →↓↘+S
Soul Fist ..... ↓↘→+S
• **ES Special Moves**
*Air The Drill ..... →↘↓↙←+C (ar)
*Diagonal Soul Fist ..... ↓↘→+2S (ar)
*GC 'Shadow Blade' ..... →↓↘+2S (defesa)
*Hell Ride ..... →↘↓↙←+2S (perto)
*Shadow Blade ..... →↓↘+2S
*Soul Fist ..... ↓↘→+2S
*The Drill ..... →↘↓↙←+C
• **EX Special Moves**
*Crypt Needle ..... →, SF, SM, SR, →
*Darkness Illusion ..... SR, SR, →, CR, SF
*Finish Shower ..... SM, SR, ←, CR, CM
*Valkyrie Turn ..... C (durante 'The Drill')

Oboro Bishamon

• **Normal Moves**
Dash ..... →→
Escape ..... ←←
P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (perto)
Air P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (ar/perto)
Front-Jab ..... →+SR
Front-Strong ..... →+SM
Front-Fierce ..... →+SF
Front-Short ..... →+CR
Front-Forward ..... →+CM
Front-Roundhouse ..... →+CF
Two-Front-Jab ..... →+SR, SR rapidamente
Two-Front-Strong .... →+SM, SM rapidamente
Two-Front-Fierce ..... →+SF, SF rapidamente
• **Special Moves**
GC 'Sword Slash' ..... →↓↘+S (defesa)
Grab Leaping Torture Slash .... ↓↘→↗+S (perto)
High Spirit Strike ..... ←(c)→+S
Leaping Torture Slash ..... ↓↘→↗+S
Low Spirit Strike ..... ←(c)→+C
Rush Poke ..... →↓↘+C
Rushing Slash ..... ←↙↓↘→+S
Sword Slash ..... →↓↘+S
Torture Slash ..... 360º+S (perto)
• **ES Special Moves**
*GC 'Sword Slash' ..... →↓↘+2S (defesa)
*Grab Leaping Torture Slash ..... ↓↘→↗+2S (perto)
*High Spirit Strike ..... ←(c)→+2S
*Leaping Torture Slash ..... ↓↘→↗+2S
*Low Spirit Strike ..... ←(c)→+2C
*Rush Poke ..... →↓↘+2C
*Rushing Slash ..... ←↙↓↘→+2S
*Sword Slash ..... →↓↘+2S
*Torture Slash ..... 360º+2S (perto)

• **EX Special Moves**
*Bushido Crush ..... →↘↓↙←+2S
*Enma Seki ..... ←↙↓↘→+2C
*Slicing Chop ..... ↓↓+2S (inimigo caído)

Pyron

• **Normal Moves**
Dash ..... →→
Escape ..... ←←
P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (perto)
Air P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (ar/perto)
Front-Jab ..... →+SR
Front-Strong ..... →+SM
Front-Fierce ..... →+SF
Air Down-Jab ..... ↙ ou ↓ ou ↘+SR (ar)
Air Down-Strong ..... ↙ ou ↓ ou ↘+SM (ar)
Air Down-Fierce ..... ↙ ou ↓ ou ↘+SF (ar)
• **Special Moves**
Air Galactic Voyage ..... ←↓↙+S ou C (ar)
Air Soul Smasher ..... ↓↘→+S (ar)
Burning Planet .... →↘↓↙←+SM ou SF (perto)
Galactic Voyage ..... ←↓↙+S ou C
GC 'Zodiac Fire' ..... →↓↘+S (defesa)
Orbital Blaze ..... ↓↙←+C (ar)
Soul Smasher ..... ↓↘→+S
Zodiac Fire ..... →↓↘+S
• **ES Special Moves**
*Air Soul Smasher ..... ↓↘→+2S (ar)
*Burning Planet ..... →↘↓↙←+2S (perto)
*GC 'Zodiac Fire' ..... →↓↘+2S (defesa)
*Orbital Blaze ..... ↓↙←+2C (ar)
*Soul Smasher ..... ↓↘→+2S
*Zodiac Fire ..... →↓↘+2S
• **EX Special Moves**
*Air Paired Hell ..... →↓↘+2C (ar)
*Far Cosmic Disruption ..... ←↙↓↘→+2C
*Near Cosmic Disruption ..... ←↙↓↘→+2S
*Paired Hell ..... →↓↘+2C

Q_Bee

• **Normal Moves**
Dash ..... →→
Air Dash ..... →→ (ar)
Escape ..... ←←
P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (perto)
Air P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (ar/perto)
• **Special Moves**
Air Beehive Protector ..... ↓↙←+C (ar)
Air Grab Needle Bee ..... ←↙↓↘→+S (ar)
Beehive Protector ..... ↓↙←+C
C. M. ..... →↘↓↙←+S (perto)
GC 'R. M.' ..... →↓↘+S (defesa)
Grab Needle Bee ..... ←↙↓↘→+S
Lightning Needles ..... C repetidamente
• **ES Special Moves**
*Air Beehive Protector ..... ↓↙←+2C (ar)
*Air Grab Needle Bee ..... ←↙↓↘→+2S (ar)
*Beehive Protector ..... ↓↙←+2C
*C. M. ..... →↘↓↙←+2S (perto)
*GC 'R. M.' ..... →↓↘+2S (defesa)
*Grab Needle Bee ..... ←↙↓↘→+2S
• **EX Special Moves**
*Air Honey Bobble ..... →↓↘+2S (ar)
*Air Killer Bees ..... ←↙↓↘→+2C (ar)
*Honey Bobble ..... →↓↘+2S
*Killer Bees ..... ←↙↓↘→+2C

Rykuo (Aulbath)

• **Normal Moves**
Dash ..... →→
Escape ..... ←←
P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (perto)
Air P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (ar/perto)
Dash Fierce ..... SF (durante 'Dash')
Escape Kick ..... C (durante 'Escape')
Near Roundhouse ..... CF (perto)
Air Down-Roundhouse ..... ↙ ou ↓ ou ↘+CF (ar)
• **Special Moves**
Crystal Lancer .... →↘↓↙←+SM ou SF (perto)
GC 'Jumping Drill' ..... →↓↘+C (defesa)
Gems Anger ..... →↘↓↙←+CM ou CF (perto)
Jumping Drill ..... →↓↘+C
Sonic ..... ←(c)→+S
Swamp Gas ..... ←(c)→+C
• **ES Special Moves**
*Crystal Lancer ..... →↘↓↙←+2S (perto)
*Escape HK ..... 2C (durante 'Escape')
*GC 'Jumping Drill' ..... →↓↘+2C (defesa)
*Gems Anger ..... →↘↓↙←+2C (perto)
*Jumping Drill ..... →↓↘+2C
*Sonic ..... ←(c)→+2S
*Swamp Gas ..... ←(c)→+2C

• **EX Special Moves**
*Aqua Spread Charge ..... →↘↓+2S (segure)
*Aqua Spread ..... →↘↓+2C
*Scissors Smash .... ↓↓+2S (cor original: SR, CF)
*Sea Rage ..... ←↙↓↘→+2S
*Water Jail ..... →↓↘+2S

Sasquatch

• **Normal Moves**
Dash ..... →→
Escape ..... ←←
P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (perto)
Air P-Throw ..... ← ou →+SM ou SF (ar/perto)

• **Special Moves**
Big Brunch ..... →↘↓↙←+S (perto)
Big Swing ..... 360º+CM ou CF (perto)
Charge Cyclone Punch ..... →↓↘+S segure
Cyclone Punch ..... →↓↘+S
Frost Blast ..... ↓↘→+S
GC 'Vortex Kick' ..... →↓↘+C (defesa)
Ice Fortress ..... ↓↓+S
Vortex Kick ..... →↓↘+C

• **ES Special Moves**
*Big Brunch ..... →↘↓↙←+2S (perto)
*Big Swing ..... 360º+2C (perto)
*Charge Cyclone Punch ..... →↓↘+2S segure
*Cyclone Punch ..... →↓↘+2S
*Frost Blast ..... ↓↘→+2S
*GC 'Vortex Kick' ..... →↓↘+2C (defesa)
*Ice Fortress ..... ↓↓+2S
*Vortex Kick ..... →↓↘+2C

• **EX Special Moves**
*Big Banana Pill ..... ←↙↓↘→+Friendship
*Big Freezer ..... ←↙↓↘→+2S
*Big Ice Bane ..... ←↙↓↘→+2C
*Big Sledge ..... 720º+2C

Victor Von Gerdenheim

• **Normal Moves**
Dash ..... →→
Escape ..... ←←
Strong-Throw ..... ← ou →+SM (perto)
Fierce-Throw ..... ← ou →+SF (perto)
K-Throw ..... ← ou →+CM ou CF (perto)
Charge Strong ..... segure SM
Charge Fierce ..... segure SF
Charge Forward ..... segure CM
Charge Roundhouse ..... segure CF
Charge Near Strong ..... segure SM (perto)
Charge Near Fierce ..... segure SF (perto)
Charge Near Forward ..... segure CM (perto)
Charge Near Roundhouse ... segure CF (perto)
Crouch Charge Strong ..... segure ↓+SM
Crouch Charge Fierce ..... segure ↓+SF
Crouch Charge Forward ..... segure ↓+CM
Crouch Charge Roundhouse ..... segure ↓+CF
Near Strong ..... SM (perto)
Near Fierce ..... SF (perto)
Near Short ..... CR (perto)
Near Forward ..... CM (perto)
Near Roundhouse ..... CF (perto)

• **Special Moves**
GC 'Von Stomp' ..... →↓↘+C (defesa)
Power Bolt Throw ..... 360º+S (perto)
Rising Punch ..... ↓(c)↑+S
Rush Punch ..... ←(c)→+S
Shock Smash ..... ↓↘→+C (perto)
Short Hop ..... ↓+3C
Von Stomp ..... →↓↘+C
Whirlwind Punch ..... ↓↙←+S

• **ES Special Moves**
*GC 'Von Stomp' ..... →↓↘+2C (defesa)
*Rising Punch ..... ↓(c)↑+2S
*Rush Punch ..... ←(c)→+2S
*Von Stomp ..... →↓↘+2C
*Whirlwind Punch ..... ↓↙←+2S

• **EX Special Moves**
*Jail Gerdenheim ..... 720º+2C
*Thunder Strike ..... ↓(c)↑+2C

Fim

Ela pode ser o inimigo. Você vai fugir dessa briga?

Na DRAGÃO BRASIL deste mês você vai explorar o mundo de PARASITE EVE, onde uma força sinistra desperta nos corpos de duas belas mulheres e ameaça toda a vida na Terra! Viva esta fascinante aventura na maior, melhor e ÚNICA revista brasileira de RPG e card games!

TRAMA

[todos os meses nas bancas!]

Complete sua coleção de GAME-X

PEDIDOS PELOS TELEFONES: (011) 829 0591 / 829 6264

Aproveite a promoção!

GAME-X R$ 2,00 — ESPECIAL GAME-X R$ 1,50

Preencha o cupom abaixo (ou) tire xerox e envie com um cheque nominal à Trama Editorial Ltda. CAIXA POSTAL 19113 - CEP 04505-970 SÃO PAULO - SP. Se preferir usar o seu cartão de crédito, ligue para (011) 829 0591 / 829 6264. Você pode ainda comprar um vale postal em qualquer agência do correio. Lembre-se de informar as edições que você quer. Você receberá as revistas em sua casa sem despesas de correio.

GX = R$ 2,00 cada. **GXP13❑ e GXP14❑ = R$ 2,00 cada,** **as demais GXP = R$ 1,50 cada.** **GXPS1❑ = R$ 1,00.**

GX1❑ GX2❑ GX3❑ GX4❑ GX5❑ GX6❑ GX7❑ GX8❑ GX9❑ GX10❑ GX11❑ GX12❑ GX13❑
GX14❑ GX15❑ GX16❑ GX17❑ GX18❑ GX19❑ GX20❑ GX21❑ GX22❑ GX23❑ GX24❑ GX25❑ GX26❑
GXP1❑ GXP2❑ GXP3❑ GXP4❑ GXP5❑ GXP6❑ GXP7❑ GXP8❑ GXP9❑ GXP10❑ GXP11❑ GXP12❑ GXP15❑

VALE XEROX

Nome: .....
Endereço: .....
Bairro: .....
Tel.: .....
Cidade: ..... Estado: .....

Assinale sua Forma de pagamento:

❑ Cheque nominal a Trama Editorial Ltda. ou ❑ Vale Postal

❑ Cartão de crédito: ❑ Visa / ❑ Solo / ❑ American Express

Nome do Titular: .....

Nº do cartão: ..... Validade: ..... / .....

RETRO AVENGERS